http://www.oldgamesitalia.net/

MAGGIO - NUMERO 64

PC-AMIGA
MACINTOSH CD • I-3DO-CD32

THE GAMES machine

INSERTO SPECIALE!
16 PAGINE DEDICATE AI MONDIALI DI CALCIO E ALLE SUE SIMULAZIONI

REVIEW DEL MESE

Elfmania
Pacific Strike
Operation Starfish
UFO
Manchester United P.L.F.
Mr. Nutz
Ravenloft
Myst
Super Wing Commander

PREVIEW DEL MESE

Sensible Golf
Ruff & Tumble
Creature Shock
Ringworld
Iron Angel
Impossible Mission 2025
Pinkie
Armored Fist
Star Trek Next Generation

BENEFACTOR: l'incredibile rompicapo dei Digital Illusions!

XENIA EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VITÀ NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ NOV

IL SOGNO DI UN EROE DEI FUMETTI?

DIVENTARE UN EROE

DA REALTÀ VIRTUALE!!

videogames in versione PC e compatibili

ALL'INTERNO TROVERAI UN BUONO SCONTO DEL 50% PER TUTTE LE PUBBLICAZIONI COMIC ART

programma delle prime uscite:

FLASH GORDON: Il rapimento di Dale (maggio 1994)

MANDRAKE: L'ombra del Cobra (giugno 1994)

L'ETERNAUTA: Gli invasori della Città Eterna (luglio 1994)

YELLOW KID: Giallo...al Circo (agosto 1994)

ogni mese in edicola i grandi eroi del fumetto in avventure interattive multi-bit!!

Lire

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

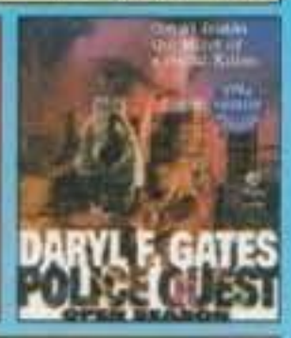
QUEEN COMPUTER

Software & games "Emozioni Virtuali"

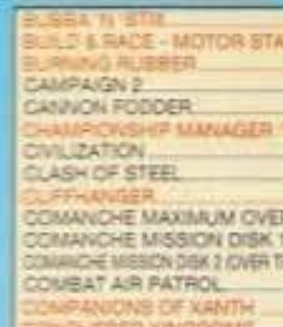
SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

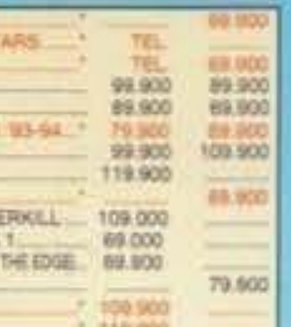
SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
A - TRAIN	99.900	89.000
ACES OVER EUROPE *	109.900	
AIR FORCE COMMANDER *	59.900	79.900
AIRLINES *	89.900	
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)		69.900
ALIEN 3		59.900
ALIEN BREED	99.900	
ALIEN BREED 2		69.900
ALONE IN THE DARK 2 *	129.900	
AMBERMOON *		TEL.
AMBERSTAR *	TEL.	69.900
AMERICA GALADIATORS	79.900	
AMOS PROFESSIONAL		149.900
APOCALYPSE *		59.000
ARCADE POOL *		TEL.
ARCHON ULTRA *	79.900	
ARMAETH *	69.900	
ARMORED FIST *	TEL.	
ASSASSIN SPECIAL EDITION *		39.900
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.900	
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.900	
AXESS DENIED *	TEL.	
B - WING	79.900	
BATTLE ISLE '93		69.900
BEASTLORD		59.900
BENEATH A STEEL SKY *	109.900	99.900
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BIO FORGE *	TEL.	
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR		59.900
BLOODNET *	TEL.	
BLUE FORCE *	109.900	
BODY BLOWS	69.000	59.900
BODY BLOWS 2		69.900
BRIAN THE LION *		69.900
BRUTAL FOOTBALL *	79.900	59.000



BUBBA N' STIX *		69.900
BUILD & RACE - MOTOR STARS *	TEL.	
BURNING RUBBER *	TEL.	69.900
CAMPAIGN 2	99.900	89.900
CANNON FODDER	89.900	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93-94 *	79.900	69.900
CIVILIZATION	99.900	109.900
CLASH OF STEEL	119.900	
CLIFFHANGER *		69.900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	109.000	
COMANCHE MISSION DISK 1	69.000	
COMANCHE MISSION DISK 2 OVER THE EDGE	69.900	
COMBAT AIR PATROL		79.900
COMPANIONS OF XANTH *	109.900	
CONQUERED KINGDOMS *	119.900	
COOL SPOT		69.900
COSMIC SPACEHEAD *	69.900	59.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	139.900	
CURSE OF ENCHANTIA 2 *	TEL.	TEL.
CYBER PUNK *		59.900
CYBERSPACE *	99.000	
DANGEROUS STREETS		59.900
DARK SUN	139.900	
DARKMERE *	TEL.	TEL.
DAY OF THE TENTACLE	129.900	
DELTA *	TEL.	
DENNIS *		69.000
DESERT STRIKE		69.900
DISCOVERIES OF THE DEEP *	69.900	
DISPOSABLE HERO		69.900
DOGFIGHT (ITA)	119.900	99.900
DONK *		59.900
DOOM *	115.000	
DRACULA	99.900	69.900
DREAMWEB *	TEL.	





TITOLO	PC3	AMIGA
DUNE II	89.000	89.900
DUNGEON HACK	129.900	
ELFMANIA *		TEL.
EUROPEAN CHAMPIONS *		59.900
EVASIVE ACTION *	TEL.	
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY *	109.000	
F117 A NIGHTHAWK		98.000
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
FALCON 3.0 & F16 III *	119.000	
FALCON 3.0 OPERATION FIGHTING TIGER *	69.000	
FANTASTIC DIZZY *		59.000
FANTASY EMPIRES *	119.900	
FATMAN *	69.900	69.900
FATTY BEAR *	TEL.	
FIELDS OF GLORY	109.000	

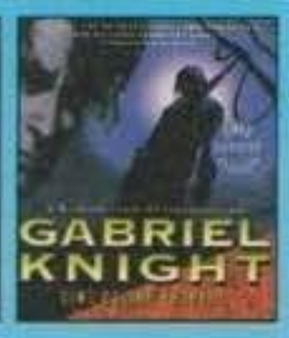
FLASHBACK	119.900	109.900
FLIGHT SIMULATOR 5 *	89.000	
FLIGHT SIMULATOR 5 - NEW YORK SCEN *	59.900	
FLIGHT SIMULATOR 5 - PARIS SCENARIO *	59.900	
FLIGHT SIMULATOR 5 - SAN FRANCISCO *	79.900	
FOOTBALL PRO 93 *	89.000	
FORMULA 1	69.900	59.900
FRONTIER - ELITE II	99.900	79.900
FURY OF THE FURRIES	89.900	79.900
GABRIEL KNIGHT	119.900	
GARY GRISBY *	139.900	
GENESIA *	89.900	79.900
GLOBAL DOMINATION	99.900	99.900
GLOBDULE		69.900
GOAL (KICK OFF III)	69.000	59.900
GOBLINS III	109.900	89.900
GUNSHIP 2000	109.900	109.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2) *	89.000	
HARPOON 1.2.1	99.000	
HEIRS TO THE THRONE *	109.900	
HERO QUEST I *		TEL.
HIRED GUNS	89.900	79.900
HOMEY D. CLOWN *	79.900	
HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER *	TEL.	
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK	39.900	39.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL	59.900	59.900
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	
IN EXTREMIS *	109.900	
INCA II	139.900	
INCREDIBLE TOONS *	119.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	119.900
INDY CAR RACING	89.900	
INNOCENT UNTIL CAUGHT *	99.900	89.900
ISLE OF THE DEAD *	124.900	
JACK THE RIPPER *	TEL.	
JET STRIKE *		39.900
JONNY QUEST *	79.900	
JURASSIC PARK	79.900	59.900
K 240 *		TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.900	
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER *	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	109.900	
KING'S TAABLE *	79.900	79.900
KINGMAKER	89.900	79.900
KINGS RANSOM *	TEL.	
KIT VICIOUS *		TEL.
KRONOLOG - THE NAZI PARADOX *	124.900	
LAMBORGHINI AM CHALLENGE *	69.900	59.900
LANDS OF LORE	99.900	
LARRY 5	99.900	
LARRY 6 *	139.900	
LAST ACTION HERO *		69.900
LATE NIGHT SEXY TV SHOW *	89.900	89.900
LEGACY OF SORASIL *	TEL.	TEL.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	
LINKWORLDS *	79.900	
LION HEART		59.900
UTIL DIVIL	89.900	TEL.
LIVING PINBALL *	TEL.	TEL.
LOTUS TRILOGY		59.900
LUCKY'S CASINO	109.900	
MAGIC BOY *	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH *	TEL.	TEL.
MASQUE BLACK JACK *	79.900	
MASQUE VIDEO POKER *	69.900	
MASQUE WORLD POKER *	69.000	
MASTER OF ORION *	109.900	

TITOLO	PC3	AMIGA
MERCHANT PRICE *	109.900	
METAL AND LACE: BATLE OF ROBO *	TEL.	
METAMORPHOSIS *		TEL.
MICROMACHINES *	TEL.	39.000
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900
MORTAL KOMBAT *	69.900	69.900
MOSCOW NIGHTS *	79.900	
MR NUTZ *		TEL.
NAUGHTY ONES *		69.900
NICKY 2 *		TEL.
NIGHTFORCE *	89.900	
NOMAD *	69.900	
OPERATION COMBAT II *	39.900	
OSCAR (TROLLS 2)	69.900	53.000
OVERDRIVE		59.000
PACIFIC STRIKE *	149.900	
PACIFIC STRIKE S.A.P *	79.900	
PC AERED	149.900	
PC ASTROLOGIA	149.900	
PC AUTO	99.900	
PC COSMOS	99.900	
PC ECOLOGIA	149.900	
PC METEO	149.900	
PC UOMO	99.900	
PERIHELION *		69.900
PFS FOOTBALL PRO 93 *	119.900	
PINBALL DREAMS	99.900	
PIRATES GOLD	109.900	
PLAYBOY ELECTRONIC D. B.	119.900	
PLAYROOM	69.900	79.900
POLICE QUEST IV *	119.900	
PREMIER MANAGER 2	89.900	69.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900	
PRIVATEER	139.900	
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE	59.900	
PRIVATEER S.A.P.	59.000	
PROJECT X		39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) *	TEL.	
PUGGSY *		TEL.
QUATERPOLE *	TEL.	
QUEST FOR GLORY IV *	119.900	
QWAK		39.900
RAILROAD TYCOON DELUXE *	TEL.	
RALLY	79.900	TEL.
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD *		TEL.
REALMS OF DARKNESS *	TEL.	TEL.
RED CRYSTAL *	109.900	
RETEE 2	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	
RETURN TO ZORK	109.000	
RINGWORLD	109.900	

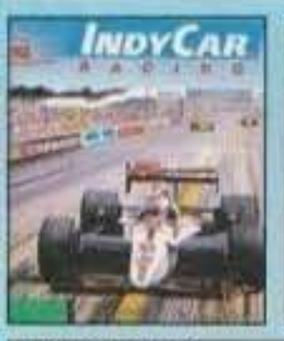
"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32"

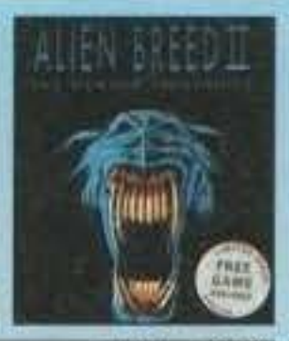
RISE OF THE ROBOTS *	TEL.	TEL.
ROBOCOP 3	79.900	
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900	99.900
RYDER CUP *	69.900	69.900
SAM & MAX HIT THE ROAD	139.900	
SANDS OF FIRE *	89.900	
SEEK AND DESTROY		59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	59.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR *	TEL.	TEL.
SHADOW CASTER	139.900	
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS *	TEL.	
SILVERBALL	69.000	
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	
SIM CITY 2000 *	129.900	
SIM FARM	79.000	
SIM LIFE	99.000	89.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	99.900	89.900
SISTHEMA 2.5 *	109.900	109.900
SISTHEMA PLUS 2.5 *	179.000	179.000
SKI OR DIE	59.900	49.900
SKIDMARKS *		69.000
SLEEPWALKER		49.900
SOCCER KID		59.900
SPACE HULK	79.900	99.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900	
SPEED RACER *	99.000	
STAR REACH *	TEL.	
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	99.900	
STARDUST *		TEL.
STARLORD *	129.900	
STARSHIP *	TEL.	
STREET FIGHTER 2	79.900	59.900
STRIKE COMMANDER	119.000	

TITOLO	PC3	AMIGA
STRIKE COMMANDER S.A.P.	59.000	
STRIKE COMMANDER T.OP.	59.000	
STRIKE SQUAD	99.900	
STRIKER 2 *		TEL.
STRONGHOLD	109.900	
STUNT ISLAND	129.900	
SUBWARS 2050	139.900	
SUMMER OLYMPICS *	59.900	59.900
SUPER STRIKE COMMANDER *	109.900	
SUPER VGA HARRIER	99.900	
SUPERFROG	89.900	79.900
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SURF NINJAS *	79.900	69.900
SYNDICATE	109.900	79.000
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT *	49.900	
T.F.X.	119.900	
TENSAI *	TEL.	TEL.
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	69.000	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	
TERMINATOR RAMPAGE *	TEL.	
TERROR OF THE DEEP *	TEL.	
TETRIS + 7 COLORS	79.900	69.900
THE AMERICAL ALL STAR *	69.900	
THE BLUE & THE GRAY	99.000	99.900
THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADV. *	69.900	
THE DIG *	TEL.	
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA *	TEL.	
THE RED CRYSTAL *	119.900	
THE SECOND SAMURAI *		79.900
THE SETTLERS	TEL.	89.900
THE SHADOW OF YSERBIUS *	119.900	
TIE FIGHTER *	TEL.	



TORNADO		79.000
TORNADO & DESERT STORM *	109.000	
TORNADO MISSION DISK	49.900	
TOTAL CARNAGE *	TEL.	TEL.
TRADERS *	TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE *	TEL.	
TROODLERS	69.900	
TURNING POINTS *	79.900	79.900
TURRICAN 3		59.900
ULTIMA UNDERWOLD II	139.900	
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	
ULTIMA VIII: PAGAN *	149.900	
ULTIMA VIII: PAGAN S.A.P. *	79.900	
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	
UNNATURAL SELECTION *	129.900	
UNNECESSARY ROUGHNESS *	109.900	
URIDIUM 2		62.000
V FOR VICTORY IV	139.900	
WACKY FUNSTERS	TEL.	
WALKER		69.900
WARLORDS II	129.900	
WATERWORLD *	TEL.	TEL.
WING COMMANDER ACADEMY	89.000	
WING COMMANDER II	119.900	





WINTER OLYMPICS	99.900	89.900
WIZ'N'LIZ		69.900
WIZARD *	TEL.	
WONDER DOG		50.000
WW II BATTLE OF SOUTH PACIFIC	119.900	
X - WING	139.900	
XANTH *	69.900	
XENOBOTS	79.900	
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2		59.900

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/31.13.555

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A DISPOSIZIONE

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N.° CIVICO
			CAP, CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E TELEFONO
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000	FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000	
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 20.000	☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
GM	TOTALE	L.	☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVV			☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL 2° NUMERO DELLA NUOVA RIVISTA CHE SA TUTTO DI CD VI ASPETTA IN EDICOLA

CD MAG

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

APPUNTI INTERPRETATI DI VIAGGIO

Come tutti i numeri che seguono una fiera importante quale l'ECTS primaverile, cominciamo questo numero con alcune personali considerazioni, e come tali da accogliersi col beneficio dell'inventario, relative all'effettivo andamento del mercato dei videogiochi.

Se ben ricordate, già sul numero di ottobre avevo manifestato una mia impressione che le attuali console a 16-bit avessero per certi versi imboccato il binario per il capolinea, reduce dall'ultima trasferta londinese non posso far altro che confermare questa tesi che, specialmente per quanto concerne il mercato europeo, appare di giorno in giorno più evidente. Ok, non vorrei essere frainteso, il mercato delle console continua ad alimentare volumi di affari assolutamente spaventosi, l'unico "problema" è che, in effetti, al di fuori dei quattro/cinque campioni d'incassi dell'annata (vedi Mortal Kombat, Street Fighter II, Aladdin, Fifa Soccer e Sonic 3), le rimanenti centinaia di titoli medio/belli è già un successo se riescono a coprire le spese di produzione, per tutti gli altri non esiste proprio mercato. Volete un esempio illustre? Ok, i Team 17. Solo sei mesi fa il nostro caro Martyn sembrava tutto intrippato all'idea delle conversioni per Megadrive e SuperNes dei Alien Breed e Superfrog... Volete sapere cosa mi ha risposto questa volta? "Consoles?... Forget them!".

Sempre per rimanere nell'ambito di congetture personalissime credo che bisognerà attendere l'effettivo lancio sul mercato delle nuove generazioni di console a 32-bit (vedi Sega, Sony, la stessa Nintendo), ma per gli attuali sedici-bit non credo che il mercato potrà continuare a supportarli in modo così massiccio.

Arriviamo così, finalmente, ai computer. La prima cosa che stupisce è senza dubbio l'accelerazione incredibile acquistata dai CD-Rom, la rivoluzione era sicuramente nell'aria, ma che avvenisse in tempi così brevi non si poteva forse preventivare. Entro la fine dell'anno i giochi su floppy potrebbero essere definitivamente messi da parte, di sicuro questi verranno tutti quanti distribuiti anche su supporto ottico.

E l'Amiga? Per il momento di giochi in cantiere ce ne sono ancora parecchi, il numero complessivo di uscite è grossomodo stazionario, mentre la qualità media diventa sempre più elevata, ma in tutta sincerità non mi sento di sbilanciarmi sul medio-lungo termine; molto dipenderà anche dal CD32, macchina sulla quale, specie gli inglesi, continuano a credere molto. Vedremo.

Chiudo segnalando una per certi versi imprevisto risveglio del CD-I, con un cospicuo numero di titoli in arrivo, e una fase ancora embrionale per il 3D0, per il quale bisognerà attendere la distribuzione ufficiale nei paesi europei prevista per l'autunno.

Un saluto a tutti e buona lettura.

Max Reynaud

PS

Volete sapere chi sono le tre ragazze in rosso che compaiono in una delle foto? Beh, alla System 3 hanno avuto la brillante idea di arruolare delle modelle per lo show, con il risultato che il loro stand è stato il più visitato dell'intera fiera.

Abbordate la serata degli award, in compagnia del "mito senza tempo" (Vittorio Oleotti) e altri celebri esponenti della spedizione giornalistica italiana, abbiamo vanamente tentato di concludere qualche cosa, almeno fino a quando i fumi dell'alcool ce l'hanno permesso...

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Andrea Simula, Daniele Lepido, Davide Corrado, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Coltorti, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Redazione: Xenia Edizioni** - Casella Postale - 853 20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 **Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. 02/ 21.55.447. **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50%

ABBONAMENTO A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO.

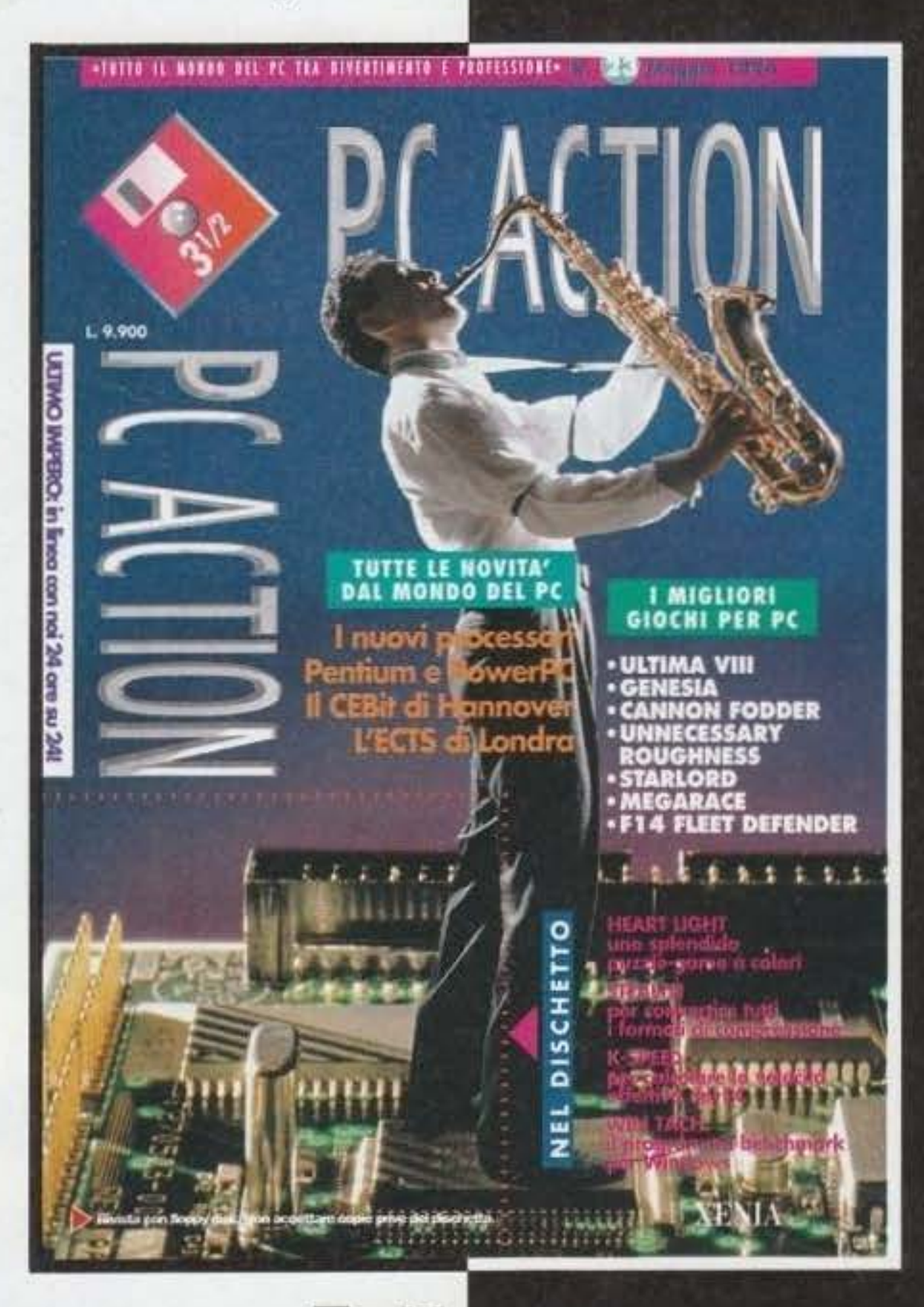
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cosa c'é di nel mondo NUOVO DEL PC?

PC ACTION:

Tutto il mondo del PC tra divertimento e professione



Su PC Action di maggio troverai tutte le novità più recenti sul mondo del PC, con in più i reportages dal CEBit di Hannover e dall'ECTS di Londra, i corsi di grafica computerizzata, computer-music e programmazione, le recensioni e le soluzioni dei migliori giochi per PC.

Tutto su:

GAMES
NEWS
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITIES

DESIGNER: ANGELO BELLAFANTE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	12
REVIEW	56
BOVABYTE	108
BOARDGAME	110
GM CORNER	112
MUSIC MACHINE	114
TGM MOVIE	116
TALENT SCOUT	118
TGM MAIL	125

AMIGA

BENEFACTOR	56
CRASH DUMMIES	100
ELFMANIA	68
JAMES POND 3	77
LAMBORGINI	81
MANCHESTER UNITED P.L.C	82
MR. NUTZ	95

PC

CORRIDOR 7	89
GREAT NAVAL BATTLES	98
HANNA & BARBERA	102
LAMBORGHINI	81
MYST	91
PACIFIC STRIKE	72
RAVENLOFT	84
UFO	62

3DO

SUPER WING COMMANDER	104

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a tre fattori fondamentali:
TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stato sfruttato e come.
Il secondo vi indica invece se il gioco in questione sia divertente da giocare e quanto a lungo vi potrebbe tenere impegnati.
L'ultimo fattore vi dice invece quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi precedessori.
Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale complessivo su tutti i fattori del gioco.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il Top Score per quelli invece che 95%, ino.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

Questa è la sezione dedicata al commento personale del recensore che ha curato la recensione. In alcuni casi questo può essere affiancato da quello di altri redattori dei quali comparirà la sigla. Il tassello in alto indica invece per quale macchina è stato testato il gioco.

Questa è la pegella riasuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale e il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DI

ECTS AWARD

Tralasciando opportunamente il finale di serata per così dire un filino "allegrotta", ecco il risultato della consueta notte degli Award. A differenza degli ultimi anni, la sede della premiazione non è stata la discoteca Limelight, ma un salone del Regent Park Hotel (che mi auguro vivamente non ospiterà la prossima manifestazione, anche perché dopo quello che ho combinato non credo che mi facciano più entrare, chi c'era sa a cosa mi riferisco. NdMax).
Ecco comunque la lista dei vincitori, per le varie nomination e il nostro voto vi rimando allo scorso numero.

* Software House dell'anno: Virgin
* Sviluppatore dell'anno: Lucasarts
* Gioco per computer dell'anno: Doom
* Gioco per console dell'anno: Aladdin
* Gioco dell'anno: Doom
* Gioco più originale dell'anno: Syndicate
* Gioco su CD dell'anno: Rebel Assault
* Premio innovazione dell'anno: ID Software
* Miglior gioco per console portatile: Zelda IV
* Hardware dell'anno: Atari Jaguar

KING OF THIEVES

E' questo il nome del nuovo progetto del dinamico duo Rico Holmes/Andreas Tadic (gli artefici dei due Alien Breed, Project-X e Superfrog). Da quanto ci hanno detto alla Team 17 si tratta di una sorta di simulatore-arcade sulla falsariga di Defender Of The Crown, una bella preview l'abbiamo già in timone per il prossimo numero.

UNDER A KILLING MOON

Rimandata all'inizio di Giugno l'uscita della nuova e spettacolare avventura grafica dell'Access. Due CD-Rom pieni zeppi di grafica e mistero.

IL RITORNO DI SIMON

Visto il grande successo del primo episodio, l'Adventure Soft sta già alacremente lavorando sul seguito dell'acclamatissimo Simon The Sorcerer. Anche in questo caso attendetevi una completa anticipazione sul prossimo numero.

THE SETTLERS

Ormai di prossima pubblicazione l'attesa conversione per PC dello splendido programma firmato BlueByte. La differenza più rilevante rispetto alla versione Amiga sarà l'utilizzo della grafica in SuperVGA, che assicurerà al gioco un impatto visivo ancora più notevole.

IL RITORNO DEL FINLANDESE VOLANTE

Stavros Fasoulas e la sua Terramarque si appresta a stupire nuovamente il mondo Amiga, anzi l'ha già fatto, visto che di Elfmania trovate una bella recensione proprio su questo stesso numero. La foto che trovate qui a fianco è invece tratta dal nuovo progetto attualmente in lavorazione, si chiama P.I.D. e si propone come il miglior gioco di guida dall'alto mai realizzato. A giudicare da questa primissima immagine sembra poter mantenere simile premesse, non credete?

INFOSQUARE BBS: IL FUTURO DELLA TELEMATICA?

Il fiorire di molte banche dati, ovvero le famose BBS (dove BBS sta per Bulletin Board System), ha stuzzicato le idee dei tecnici della Blue Bit, casa produttrice di sistemi telematici multimediali, che con il loro InfoSquare hanno dato vita al primo media telematico italiano. I servizi offerti da InfoSquare saranno molteplici ed eterogenei, dato che l'utente potrà usufruire di sistemi di E-Mail (posta elettronica), di area file di pubblico dominio, di una rete Internet (uno dei maggiori sistemi di comunicazioni mondiali), e mille altre utilità come la pubblicità, la vendita per corrispondenza, una vasta scelta di libri elettronici multimediali, un area per sviluppare delle Teleconferenze, collegamento diretto a club, biblioteche e moltissime altre operazioni, che non potranno non rendere felici l'amatore del modem.
Per ulteriori informazioni rivolgersi a: Blue Bit - Marco Blasich - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Via Cavallo, 29 - Tel 02/66013653 - Fax 02/66011023

SPETTACOLO AL LUNA PARK

L'uscita di Theme Park è slittata a Giugno, in compenso è stata implementata una presentazione realizzata con il 3D Studio che ha veramente dell'incredibile. Eccone un paio di immagini...

POWERSLIDE

L'Elite ritorna ad occuparsi anche dei computer con questo nuovo simulatore di guida vettoriale. Da quanto abbiamo avuto modo di vedere a Londra l'engine tridimensionale non era niente male, anche se la giocabilità complessiva andava ancora rivista.

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRIDOIO

RISE OF THE ROBOTS

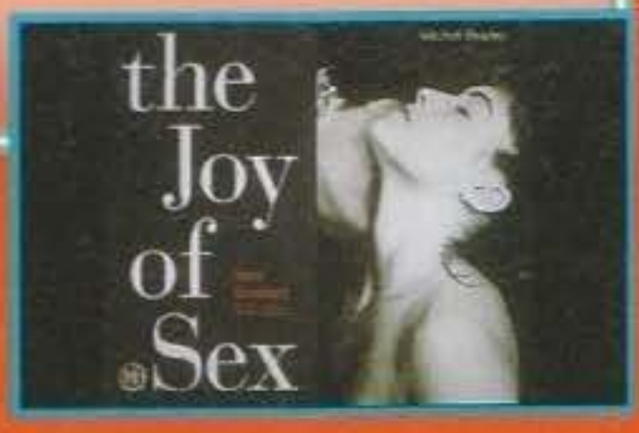
Lo spettacolare picchiaduro robotico della Mirage non vedrà la luce prima del prossimo Settembre. Speriamo che questo ritardo serva ai programmatori per mettere a punto una giocabilità che, se ben calibrata, potrebbe fare di questo titolo un vero classico.

EA SU 3DO

L'Electronic Arts prosegue le sue conversioni su 3DO dei suoi titoli di punta. Dopo Super Wing Commander, recensito su questo numero, è già uscito anche John Madden Football, mentre è in arrivo anche Road Rash, di cui vedete una foto scattata durante le riprese degli intermezzi filmati che saranno inclusi nel gioco.

NOVITA' PER CD-I

Fra la lunga lista di titoli in uscita per questo mese, di cui contiamo di occuparci anche noi sul prossimo numero (anche se per alcune recensioni più approfondite il rinvio a CD Magazine è d'obbligo), vi segnaliamo Caesar's World of Boxing, The 7th Guest, Space Ace e l'esplicativo Joy of Sex.



BUMP'n'BURN

Dopo Lotus e Jaguar XJ220, i giochi di guida puramente arcade sono spariti dalla faccia della terra, l'unico tentativo di riproporre un genere ormai ritenuto morto l'ha fatto la Ocean con il suo Burning Rubber, con le conseguenze che tutti noi ben conosciamo... Bene, adesso è la Grandslam a volerci riprovare, il risultato sul prossimo numero.

PIXEL ART EXPO' 93

A causa di carenza di pagine non siamo stati in grado di concedere maggiore spazio alla riuscitissima manifestazione organizzata dalla Tecnopolis lo scorso Dicembre, possiamo comunque fin d'ora annunciarvi che è già in fase d'allestimento la seconda edizione prevista per la fine dell'anno. Per eventuali chiarimenti potete rivolgervi all'Associazione Culturale Tecnopolis, Viale Gorizia 20 00196 Roma.

TOP GAMES MACHINE

Poche rihe di commento per questa classifica che vede DOOM al primissimo posto per i sistemi PC, con una percentuale che ha semplicemente dell'incredibile. Pinball Fantasies si inserisce molto bene in terza posizione, per il resto nessun cambiamento rilevante.
Per Amiga finalmente Cannon Fodder riesce a passare il mito SuperFrog. Le nuove entrate si iniziano a intravedere dal numero 12.
Vi ricordiamo che ogni mese le classifiche verranno aggiornate, per cui se desiderate cambiare le sorti della Top Games Machine, non vi resta altro che chiamare Ultimo Impero allo 02-55303002.
Ciao e alla prossima!!!

MS-DOS

#:Possibili risposte	Percentuale
1:Doom	41.2 %
2:Day Of Tentacle	5.5 %
3:Pinball Fantasies	5.0 %
4:Rebel Assault	5.0 %
5:X-Wing	4.7 %
6:Formula One Grand Prix	4.5 %
7:Monkey Island II	3.1 %
8:Strike Commander	2.9 %
9:Syndicate	2.6 %
10:Indiana Jones IV	2.3 %
11:Mortal Kombat	2.3 %
12:Beneat Steel Sky	2.1 %
13:Ultima Underworld II	2.1 %
14:Sam & Max	1.5 %
15:Gabriel Knigt	1.3 %
16:Flashback	1.0 %
17:Indycar Racing	1.0 %
18:Sensible Soccer	1.0 %
19:Star Trek II	1.0 %
20:Alone In The Dark II	0.7 %
21:Genesia	0.7 %
22:Lawnmower Man	0.7 %
23:In Extremis	0.2 %
24:Microcc	0.2 %
25:ALTRO	5.8 %

AMIGA

#:Possibili risposte	Percentuale
1:Cannon Fodder	15.8 %
2:Super Frog	12.7 %
3:Dune II	9.9 %
4:Formula One Grand Prix	6.7 %
5:Syndicate	5.9 %
6:Goal!	5.0 %
7:Pinball Fantasies	5.0 %
8:Turrican 3	3.6 %
9:Flashback	3.3 %
10:Mortal Kombat	3.1 %
11:Alien Breed 2	2.5 %
12:Skidmarks	2.5 %
13:Genesia	2.2 %
14:Kick Off 2	2.2 %
15:Star Trek 25th	2.2 %
16:Project-X	1.9 %
17:Beneath Steel Sky	1.6 %
18:Jurassic Park	1.1 %
19:Sensible Soccer	0.8 %
20:Settlers	0.8 %
21:Second Samurai (A1200)	0.5 %
22:Brian The Lion	0.2 %
23:ALTRO	9.0 %

LORICIEL SU CD-ROM

Mentre voci sicure la danno per acquistata da una grossa compagnia internazionale, sono ormai in fase di completamento le due conversioni su CD degli ultimi due titoli usciti per Amiga l'anno scorso: Jim Power e Entity.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GUERRA NON E' MAI STATA COSI' DIVERTENTE!

DAI GENIALI PROGRAMMATORI DI "SENSIBLE SOCCER" UN GIOCO STRAORDINARIO PER METTERVI ALLA GUIDA DI POCHI MA VALOROSI SOLDATI, BEN ADDESTRATI ED EQUIPAGGIATI. MISURATEVI CON BEN 24 MISSIONI, CIASCUNA DI ESSE AMBIENTATA IN UN PARTICOLARE SCENARIO E DIVERSA PER OBIETTIVO E LIVELLO DI DIFFICOLTA'.

A. POLI

CANNON FODDER

• AMIGA
• IN ARRIVO PER PC!

MANUALE IN ITALIANO

"NON PERDETEVELO PER NESSUNA RAGIONE AL MONDO, SE AVETE UN AMIGA DOVETE COMPRARE CANNON FODDER; NON VE NE PENTIRETE".

95% ("TGM" DICEMBRE '93)

"CANNON FODDER È UN OTTIMO GIOCO, TALMENTE RICCO DI AZIONE PURA DA NON LASCIARE UN ATTIMO DI RESPIRO (...)".
K GIOCO 919

("K" DICEMBRE '93)

"UNO DEI MIGLIORI GIOCHI D'AZIONE DISPONIBILI PER AMIGA."

90% ("C+VG" GENNAIO)

LA GUERRA NON È MAI STATA COSÌ DIVERTENTE

©1993 SENSIBLE SOCCER ©1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED
VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

Virgin

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUI PUOI RICHIEDERE IL CATALOGO COMPLETO DEI GIOCHI E FARE I TUOI ACQUISTI MIGLIORI !

PIEMONTE • **ALEX COMPUTER** - C.COMM. LE GRU VIA CREA 10 - **GRUGLIASCO (TO)** • **ALEX COMPUTER** - CORSO FRANCIA 333/4 - **TORINO** • **ALEX COMPUTER** - VIA TRIPOLI 179/B **TORINO** • **COMPUTER WORK** - VIA RIVOLI 38/A - **ORBASSANO (TO)** • **COMPUTING NEWS** - VIA MARCO POLO 40/E - **TORINO** • **ELETTRONICA** - VIA SCALISE 5 - **VERCELLI** • **HI-FI CLUB** - CORSO FRANCIA 29/C - **COLLEGNO (TO)** • **HOBBYLAND** - VIA BERTODANO 1 - **BIELLA (VC)** • **MARCHISIO** - VIA POLLENZO 6 - **TORINO** • **PLAY GAME SHOP** - VIA CARLO ALBERTO 39/A **TORINO** • **RECORD** - GALLERIA F.ARGENTA 3 - **ASTI** • **ROSSI COMPUTERS** - CORSO NIZZA 42 - **CUNEO** • **SOFTEL** - VIA NIZZA 45 - **TORINO** • **TV MIRAFIORI** - CORSO UNIONE SOVIETICA 381/C - **TORINO**

LIGURIA • **ABM COMPUTERS** - PIAZZA DE FERRARI 2 - **GENOVA** • **ATHENA INFORMATICA** - VIA CARISSIMO E CROTTI 16/R - **SAVONA** • **CELESIA ENZA** - VIA GARIBALDI 144 - **LOANO (SV)** **CENTRO HI-FI VIDEO** - VIA DELLA REPUBBLICA 38 - **SANREMO (IM)** • **FOTO MAURO** - VIA T.M. CANEPARI 183/R - **RIVAROLO (GE)** • **IL BALILLA** - VIA F.APRILE 112/R - **GENOVA** **MASSA AGOSTINO** -VIA CAMOZZINI 17/18/R - **GENOVA VOLTRI** • **OFFICE & GAMES**. PIAZZA BIANCHI 9 - **IMPERIA** • **PAGLIALUNGA** - VICO LICETI 6 - **RAPALLO (GE)** • **PLAY TIME** - VIA GRAMSCI 3/5/7/R **GENOVA** • **PLAY TIME 2** - VIA SESTRI 50/R - **GENOVA** • **PLAY TIME 3** - VIA DELLE CASACCIE 14/16/18 - **GENOVA** • **SCABINI GIOCATTOLI** -VIA C.RETA 7/R - **BOLZANETO (GE)**

LOMBARDIA • **AG INFORMATICA** - VIA G.SILVA 49 - **MILANO** • **ALMOS** - VIA DEL CAIRO 26 - **VARESE** • **B.C.S.** - VIA MONTEGANI 11 - **MILANO** • **BIT '84** - VIA ITALIA 4 - **MONZA (MI)** **CRAZY VIDEO** - VIA DANTE 165 - **SESTO SAN GIOVANNI (MI)** • **DATA FILE** - VIA CAPPONI 5 - **MILANO** • **FLOPPY** - VIA MORAZZONE 2 - VIA CARROBBIO 13 - **VARESE** • **FUMAGALLI** - VIA CAIROLI 48 - **LECCO (CO)** • **GRAZZINI** - VIA M. MACCHI 29 - VIA PITAGORA 4 - V.LE ROMOLO 9 - **MILANO** • **HOMIC SHOP** - PIAZZA DE ANGELI 3 - **MILANO** • **MANTOVANI TRONIC'S** - VIA CAIO PLINIO 11 - **COMO** **MARCUCCI** VIA F.LLI BRONZETTI 37 - **MILANO** • **MEGABYTE** - VIA CASTELLO 1 - **DESENZANO (BS)** • **MEGABYTE 2** - VIA SCURI 4 - **BERGAMO** • **MEGABYTE 4** - VIA CALVI 95 - **MANTOVA** • **MG SHOP** - VIA MONTENERO 12 - **MILANO** • **MIPS COMPUTER** - VIA RIVOLTA 22 - **MORBEGNO (SO)** • **MISTER BIT** - VIA MAZZINI 70 - **BRENO (BS)** **NEW GAME** - CORSO GARIBALDI 198 - **LEGNANO (MI)** • **NEWEL** - VIA MAC MAHON 75 - **MILANO** • **NIKI SHOW-ROOM** - VIA TAVAZZANO 14 - **MILANO** • **PERGIOCO** - VIA SAN PROSPERO 1 (CORDUSIO) - VIA ALDROVANDI (LIMA) - **MILANO** • **RIVOLA** - VIA VITRUVIO 43 - VIA MAURO MACCHI 26 **(MI)** • **S W COMPUTER** - CENTRO COMM. MINERVA VIA C.BATTISTI 42 - **PAVIA** **SENNA GIANFRANCO** - VIA CALCHI 5 - **PAVIA** • **SUPERGAMES** - VIA VITRUVIO 37 - **MILANO** • **TINTORI** - VIA BROSETA 1 **BERGAMO** • **VIRGIN MEGASTORE** - PIAZZA DUOMO 8 - **MILANO** **VIRTUALI** - VIA RASORI 8 - **MILANO**

TRENTINO ALTO ADIGE • **COMPUTER POINT** - VIA ROVIGO 22/A - **BOLZANO** • **CRONST** - VIA G.GALILEI 25 - **TRENTO** • **EL DOM** - VIA BRENNERO 394 - **TRENTO** • **ELETTRON MATTEUCCI** - VIA PALERMO 31 - **BOLZANO** • **EUROCENTER DUE** - VIA KENNEDY 181 - **LAIVES (BZ)**

VENETO • **ADRIA MODEL** - VIA PRATIGURI 29 - **PORTOGRUARO (VE)** • **ARMONIA COMPUTERS** - VIA CONEGLIANO 74 - **SUSEGANA (TV)** • **BAZAR MILANESE** - PIAZZA G.MARCONI 14 - **MONTEBELLUNA (TV)** • **CAMONICO BORTOLO** - PIAZZALE FIRENZE 10 - **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** • **CARTOLIBRERIA AL SANTO** - VIA OSPEDALE 5 - **PADOVA** • **CASA DEL DISCO** - VIA FERRO 22 - **MESTRE (VE)** • **COMPUGAMES** - CORSO CAVOUR 5/A **VERONA** • **COMPUTER SERVICE** - VIA EUROPA 2 - **GALLIERA V.TA (PD)** • **COMPUTER SHOP** - C/O CENTRO GIOTTO VIA VENEZIA 61 - **PADOVA** • **GRUPPO A.F.** - CENTRO COMM. LE PIRAMIDI VIA POLA 20 - **TORRI DI QUARTESOLO (VI)** • **GUERRA COMPUTER** - PIAZZA S.TRENTIN 6 - **TREVISO** **GUERRA COMPUTER** - VIA BATTISTI 53 - **SAN DONA' DI PIAVE (VE)** • **GUERRA COMPUTER** - VICOLO VOLTO S.LUCIA 6 - **VERONA** • **GUERRA EGIDIO** - VIA BISSUOLA 20/A - **MESTRE (VE)** **LEONETTI FERNANDA** - VIA MANTOVANA 2 - **VERONA** • **MAKRO** - VIA VALPOSINA 55 - **THIENE (VI)** • **MEGABYTE 3** - VIA XX SETTEMBRE 18 - **VERONA** • **OTC COMPUTERS** - VIA FOLGORE 24- **VICENZA** • **OTC COMPUTERS** - VIA GARIBALDI 16 - **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** • **OTC INFORMATICA** - VIA SORIO 102/A - **PADOVA** • **POWER MEDIA** - PIAZZA SAN TOMMASO 10/11 - **VERONA** • **R.CAPUTO** - PIAZZA SAN MARCO5193 **VENEZIA** • **SARTORELLO** - VIA DUCA D'AOSTA 4 - **CEGGIA (VE)** **SARTORELLO** - VIA VENEZIA 8 - **PORTOGRUARO (VE)** • **SME** - VIA CONEGLIANO 59 - **SUSEGANA (TV)** • **SME** - VIA ORSATO 5 - **MARGHERA (VE)** • **SME** - VIA TORINO 101 - **MESTRE (VE)**

FRIULI VENEZIA GIULIA • **COMPUTER SHOP** - VIA P. RETI 6 - **TRIESTE** • **CTI** - VIA PASCOLI 4 - **TRIESTE** • **ELCOM SHOP** - VIALE SAN MARCO 7 - **MONFALCONE (GO)** **GIOCATTOLI DEOTTO** - V.LE SAN MARCO 7/B - **MONFALCONE (GO)** • **MOFERT 5** - VIA LEOPARDI 24/A - **UDINE** • **SME** - VIA UDINE 28 - **ZOPPOLA (PN)** • **VIDEOLANDGAMES** - VIA RISMONDO 4 - **TRIESTE**

EMILIA ROMAGNA • **A.T.E.** - VIA IMBRIANI 43/A - **PARMA** • **BUSINESS POINT** - VIA C. MAYER 85 - **FERRARA** • **CARTOLERIA PORTANOVA** - VIA PORTANOVA 18/A - **BOLOGNA** • **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA EMILIA PONENTE 56 - **BOLOGNA** • **COMPUTER LINE** - VIA S.ROCCO 10/C - VIA J.F.KENNEDY 15/T - **REGGIO EMILIA** • **COMPUTER VIDEO CENTER** - VIA CAMPO DI MARTE 122 - **FORLI'** • **DELTA COMPUTER** - VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 15/G - **PIACENZA** • **E.C.S.** - VIA CASARINI 3/C - **BOLOGNA** • **ELECTRONIC FUN** - CORSO V.EMANUELE 142 (GALL.POLITEAMA) - **PIACENZA** • **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA MURRI 75/A - VIA LOMBARDI 43 - **BOLOGNA** • **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA S.STEFANO 30/2 - VIA INDIPENDENZA 66 - **BOLOGNA** • **MICROINFORMATICA** - PIAZZA M.PARTIGIANI 31 - VIA ADDA 49 - **SASSUOLO (MO)** • **MORINI & FEDERICI** - VIA MARCONI 28/C - **BOLOGNA** **ORSA MAGGIORE** - CENTRO COMM. I PORTALI - PIAZZA MATTEOTTI 20 - **MODENA** • **SOFT GALLERY** - VIA MORTARA 60/B - **FERRARA** • **ZANICHELLI** - VIA SAFFI 78/B - **PARMA** • **ZETA INFORMATICA** - VIA E.LEPIDO 6 - **PARMA** • **ZUCCHERELLI BENVENUTO** - VIA CAVOUR 74 - **RAVENNA**

TOSCANA • **C.D.S.** - VIA DON MINZONI 17 - **MONSUMMANO TERME (PT)** • **CALAMAI TEKNO** - VIA DEI CIMATORI 17/R - **FIRENZE** • **CIPOLLA ANTONIO** - VIA VITTORIO VENETO 26 - **LUCCA** • **COMPUTER SERVICE** - VIA DELL'UNIONE 7 - **GROSSETO** • **ELETTRONICA CENTOSTELLE** - VIA CENTOSTELLE 5/A - **FIRENZE** • **ETA BETA** - VIA SAN FRANCESCO 30 - **LIVORNO** **FLOATING POINT** - GALLERIA L. DA VINCI 32 - **MASSA CARRARA** • **FUTURA 2** - VIA L.CAMBINI 19 - **LIVORNO** • **IDEA SOFT** - VIA VESPUCCI 98 - **PISA** • **IL COMPUTER** - VIALE COLOMBO 216 - **LIDO DI CAMAIORE (LU)** • **LA CITTA' DEI RAGAZZI** - VIA DE' TACCHINARDI 2 - **FIRENZE** • **MATEX** - VIA SAFFI 33 - **PONTEDERA (PI)** • **PUNTO SOFT** - VIA TORCICODA 1/R - **FIRENZE** • **PUNTO SOFT 3** - VIALE GUIDONI 77/B - **FIRENZE** • **PUNTO VIDEO** - VIA CALZABIGI 1/C - **LIVORNO** • **TECNINOVAS COMPUTER** - PIAZZA GUERRAZZI 19/21 - **PISA**

MARCHE • **BERDINI EZIO** - VIA SILVIO PELLICO - **CIVITANOVA MARCHE (MC)** • **CENTRO ADRIATICO SOFTWARE** - VIA MARE 74 - **SAN BENEDETTO DEL TRONTO (AP)** • **GIOCATRE** VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 12 - VIA MARSALA 10 - **ANCONA** • **PERSONAL COMPUTER** - VIA PONCHIELLI 2 - **PESARO** • **TRIOZON INFORMATICA** - VIA N.BUOZZI 16 - **PORTO SAN GIORGIO (AP)**

UMBRIA • **CASA DEL GIOCATTOLO** - VIALE UMBRIA - **BASTIA UMBRA (PG)** • **CIEM MINUTI** - VIA PIEVAIOLA 166 - **SAN SISTO (PG)** • **CUINI CHIARA** - CORSO CAVOUR 281 - **ORVIETO (TR)** **ETA BETA COMPUTER** - PIAZZA SAN DOMENICO **FOLIGNO (PG)**

LAZIO • **ARICO' GIOVANNI** - VIA MAGNA GRECIA 71 - **ROMA** • **AUDIO CAR** - VIA LIVORNO 68 - **LADISPOLI (RM)** • **BABY SOGNO** - VIA TIBURTINA 614 A/B/C - **ROMA** • **BIT STUDIO** C/O MERCATONE ZETA VIA DELLE SCIENZE - **S.RUFINA CITTA' DUCALE (RI)** • **CAMPA ADOLFO** - VIA PRENESTINA 426 - **ROMA** • **CASA MIA GAIA** - LARGO BOCCEA 12 - **ROMA** **COMPUTER SCHOOL 2000** - VIA MURA DEI FRANCESI 99/101 - **CIAMPINO (RM)** • **COMPUTER TIME** - VIA COL DI LANA 11/15 - **CIAMPINO (RM)** • **DI MARCO CORRADO** - VIA VIBIO MARIANO 38 - **ROMA** • **GARZOLI LUCIANO** - VIA VAL DI SANGRO 25 - **ROMA** • **GEDY** - VIA BENGASI 20 - **ANZIO (RM)** • **GI.GI. WATCH** - VIALE IPPOCRATE 25 - VIA NAPOLEONE III 93 - **ROMA** • **GIGLIO LUIGI** - VIA VITRUVIO 282 - **FORMIA (LT)** • **GIOCHI E COMPUTER** - CORSO UMBERTO I 97 - **RONCIGLIONE (VT)** • **HABITAT - ZANGRILLI** - S.S. 155 LOC.MAD.DELLA NEVE 113 -**FROSINONE** • **KEY BIT ELETTRONICA** - VIA CIALDINI 8/10 - **LATINA** • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - VIA CASE NUOVE 3 - **CIVITAVECCHIA (RM)** **LA CHIOCCIA** - VIALE MARCONI 277 - **ROMA** • **M.ELECTRONIC** - C/O CENTRO COMM. I GRANAI - **ROMA** • **MEGABOY** - VIA F.PALASCIANO 105 - **ROMA** • **MESSAGGERIE MUSICALI** - VIA DEL CORSO 122/123 - **ROMA** • **METRO IMPORT** - VIA DONATELLO 37 - **ROMA** • **ODIS** - PIAZZA PONTELUNGO 3 - S.MARIA AUSILIATRICE 23 - **ROMA** • **PERGIOCO** - VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 **ROMA** • **STYL HOUSE 2000** - VIA P.MAFFI 28/32 - **ROMA** • **TAKE AWAY** - VIA TRIPOLITANA 164 - **ROMA**

ABRUZZO E MOLISE • **COMPUTER MARKET** - VIA TRIESTE 79/81 - **PESCARA** • **ELETTRONICA ABRUZZESE** - VIA L'AQUILA 31/33 - **PESCARA** • **FERRI** - VIA TIBURTINA 91 - **PESCARA** • **GES.COM.** - VIA SAN LORENZO 64 - **CAMPOBASSO** • **PASSERI BIAGIO** - VIA NICOLA FABRIZI 28 - **PESCARA**

CAMPANIA • **BABY TOYS** - VIA CISTERNA DELL'OLIO 5/B - **NAPOLI** • **BOOKS & MOVIES** - VIA MERLIANI 112/BIS - **NAPOLI** • **CAPRI GRAPHIC** - VIA LISTRIERI 17 - **CAPRI (NA)** • **COMPUTER SERVICE** - VIA L. DA VINCI 91/93 - **SCAFATI (SA)** • **COMPUTERMANIA** - VIA CONSALVO CARELLI 35 - **NAPOLI** • **D.E.C.** - VIA NAZ. DELLE PUGLIE S.S. 7 ANG. VIA NAPOLI - **CASALNUOVO (NA)** • **DATA OFFICE** - VIA ROMA 5/7 - **SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA)** • **FANTASY** - VIA DELLE REPUBBLICHE MARINARE 444 - **BARRA (NA)** • **GIOCATTOLI LANZETTA** - VIA CARDUCCI 45 **AVELLINO** • **INFORMATICA ESSE** - VIA LIBERTA' 258 - **PORTICI (NA)** • **ITACA** - VIA R. MAURI 60 - **SALERNO** • **LA CAMERA OSCURA** - VIA P.CASTELLINO 22 - **NAPOLI** • **MIGLIARDINI UMBERTO** - VIAS.ANNA DEI LOMBARDI 35 - LARGO MONTEOLIVETO 7 - **NAPOLI** • **NEW COMPUTER MARKET** - CORSO GARIBALDI 65 - **SALERNO** **ODORINO** - VIA LARGO LALA 25/26 - **NAPOLI** • **SKUP** - VIA SOLIMENA 82/A - **NAPOLI**

PUGLIA • **COMPUTER SHOP** - VIA G. CARLI 17 - **BARLETTA (BA)** • **DI MATTEO ELETTRONICA** - VIA C.PISACANE 11/15 - **BARLETTA (BA)** • **REGNO DEI BIMBI** - VIA EINAUDI 17 - **BARI** • **VIDEOMANIA** - VIALE UNIVERSITA' 61 - **LECCE** • **WILLIAMS COMPUTER** - VIALE UNITA' D'ITALIA 79 - **BARI**

CALABRIA • **COMPUTER GAMES E ALTRO** - VIA AMIRANTE 59 - **SOVERATO (CZ)** • **CONSOLE POINT** - VIA VITTORIO ALFIERI 20 - **RENDE (CS)** • **GIOCATTOLI GIAMBOI** VIA ASCHENEZ 166/B - **REGGIO CALABRIA**

SICILIA • **AZETA** - VIA CANFORA 140 - **CATANIA** • **BASIC** - VIA SAMMARTINO 32 - **PALERMO** • **BIT INFORMATICA** - V.LE DEI PLATANI 40 - **RAGUSA** • **C.D.M.P.** - VIA AMANTEA 53 **CATANIA** • **ELEKTROMARKET LIVORSI** - VIA MESSINA MARINE 533/B - **PALERMO** • **HOME COMPUTER** - VIA GALVANI 29 - **RAGUSA** • **HOME COMPUTER** - VIALE DELLE ALPI 50/E **PALERMO** • **NUOVA DIMENSIONE** - VIALE S.MARTINO 264 VIALE REGINA ELENA 143 - **MESSINA** • **PRISMA COMPUTER** - VIA CANFORA 122/124 - **CATANIA** • **RANDAZZO ANGELO** - LARGO DEI VESPRI 113 - **CATANIA** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA G.B. FARDELLA 29 - **TRAPANI** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA GHIBELLINA 32 - **MESSINA** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA MAZZINI 170 **MARSALA (TP)** • **RANDAZZO ANGELO** VIA R.SETTIMO 55-VIA M.STABILE 160-VIA G.B.LULLI 18-**PALERMO** • **TUTTO** - VIA MANZONI 165 - **AGRIGENTO**

SARDEGNA • **COMPUTER HOUSE** - VIA CAVALCANTI 7 - **CAGLIARI** • **COMPUTER SHOP** - VIA ORISTANO 12 - **CAGLIARI** • **COMPUTERS POINT** - VIA CAVARO 21/B/C - **CAGLIARI** • **FOLLIE** - VIA FAUSANIA 6 - **OLBIA (SS)** • **GRISCHENKO** - PIAZZA AZUNI 12 - **SASSARI** • **MISTER GADGET** - C/O C. COMM. " CENTRO CITTA' " - **NUORO**

http://www.oldgamesitalia.net/ 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - F http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERGINI DA COMBATTIMENTO

La Virgin è sicuramente tra le software house più produttive degli ultimi tempi e, com'era prevedibile, all'ECTS sono stati presentati veramente una caterva di titoli...

Cominciamo con due interessanti simulatori che dovrebbero fare con una certa imminenza la loro prepotente entrata nel mercato videoludico: Werewolf KA-50 per PC e Overlord sia per Picchio che per Amiga (500 e 1200). Del primo vi abbiamo già parlato un paio di numeri fa e l'unica cosa da aggiungere è che dovrebbe vedere la luce per la fine del mese di Giugno, si tratta comunque di un simulatore d'elicottero contemporaneo. Per il secondo, invece, potete fare riferimento alla preview dello scorso numero (brevemente: simulatore aereo ambientato durante la fine della seconda guerra mondiale e sviluppato dai Rohan Software). In contemporanea, o comunque entro l'inizio dell'estate, dovrebbero uscire anche Cannon Fodder per CD-32, Hand Of Fate su CD e 11th Hour (il seguito di The 7th Guest) per CD-Rom, oltre a Cool Spot per PC.

Le cose "nuove" più interessanti sono comunque previste per quest'autunno, a cominciare da Ottobre che dovrebbe avere la paternità di Aladdin per PC e Amiga 1200.

Dopo molta attesa e parecchie "voci di corridoio", Aladdin è ufficialmente in fase di conversione (vi ricordate che qualche mese fa circolava la voce di un'eventuale conversione di giochi da Megadrive ad Amiga? Beh, a quanto pare non era una balla o almeno non del tutto), per la gioia di tutti i possessori di computer! Per chi non lo sapesse, Aladdin è uno dei migliori platform (se non il migliore) usciti per Megadrive, la sua fama è principalmente dovuta alle fantastiche animazioni e all'incredibile giocabilità, caratteristiche che l'hanno reso un semi-classico.

Il gioco segue molto da vicino la trama del film, il vostro compito sarà quello di salvare la bellissima principessa Jasmine dal malefico Jasar, per far ciò dovrete attraversare le strade di Agrabah, le Cave delle Meraviglie e il tempio del sultano, il tutto condito da una serie di scene prese direttamente dal film. Bisogna dire che una delle caratteristiche più interessanti del gioco è proprio l'abilità di Aladdin, nel districarsi dalle situazioni più assurde, infatti il protagonista può fare di tutto, saltare, aggrapparsi a sporgenze minime, scalare interi palazzi, combattere contro e, meraviglia delle meraviglie, volare in mezzo a pericolosissime rocce cavalcando (si fa per dire) il famoso tappeto magico.

Il gioco uscirà per novembre, sia in formato Amiga 1200 che in quello PC e a quanto pare non è prevista una trasposizione per gli A500/600 (non so se avete notato, ma tutte le software house stanno decisamente abbandonando le vecchie macchine Commodore e sinceramente penso sia una scelta positiva, viva il progresso! NdTMB).

Stesso discorso per The Lion King, il nuovo capolavoro targato Disney, che dovrebbe fare la sua apparizione quest'estate nella sale cinematografiche statunitensi, mentre da noi si spera di dover attendere "solamente" fino a Natale. Con The Lion King, la Disney ha intenzione di stabilire un nuovo standard

OVERLORD

WEREWOLF KE-50

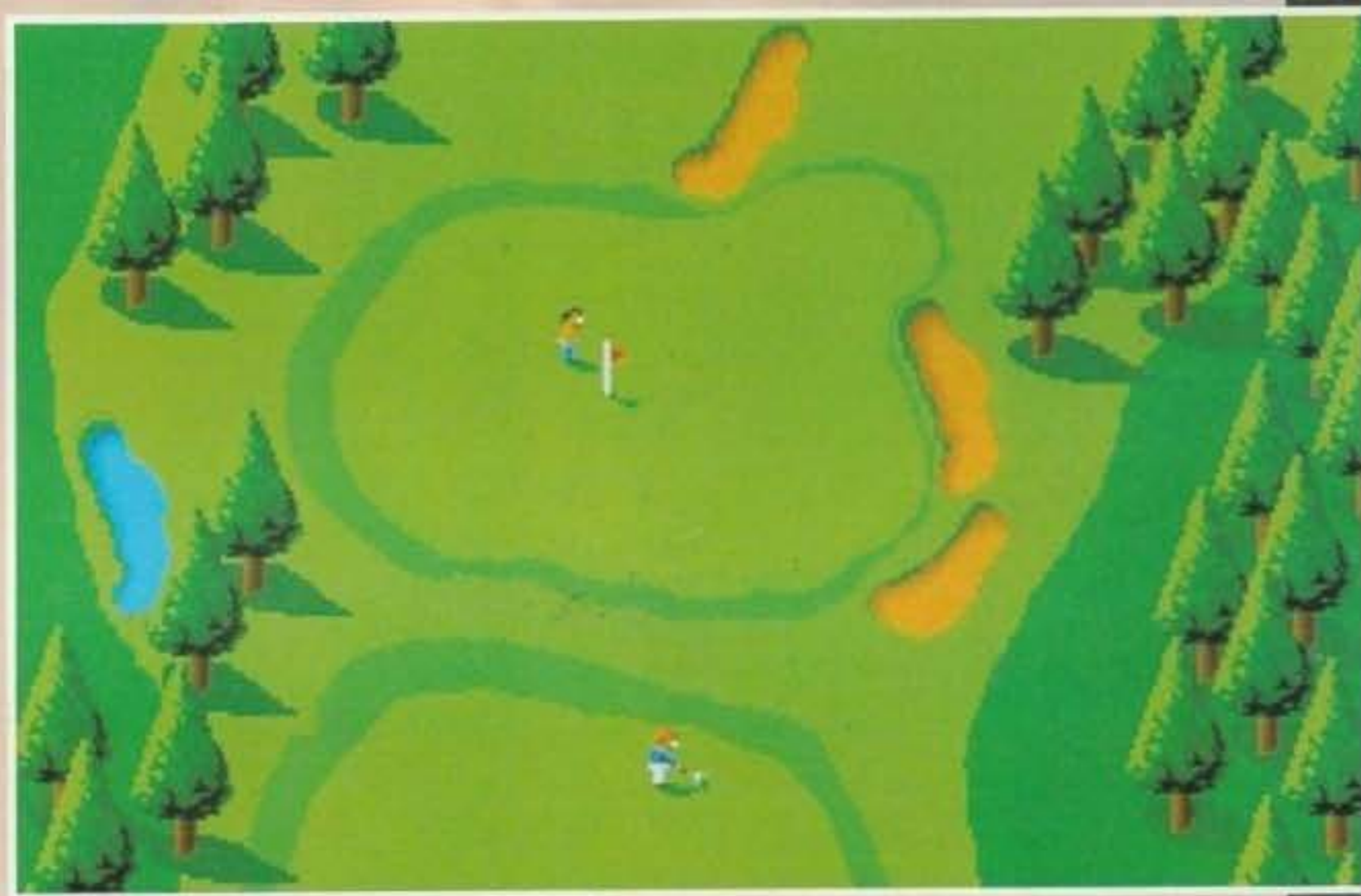
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

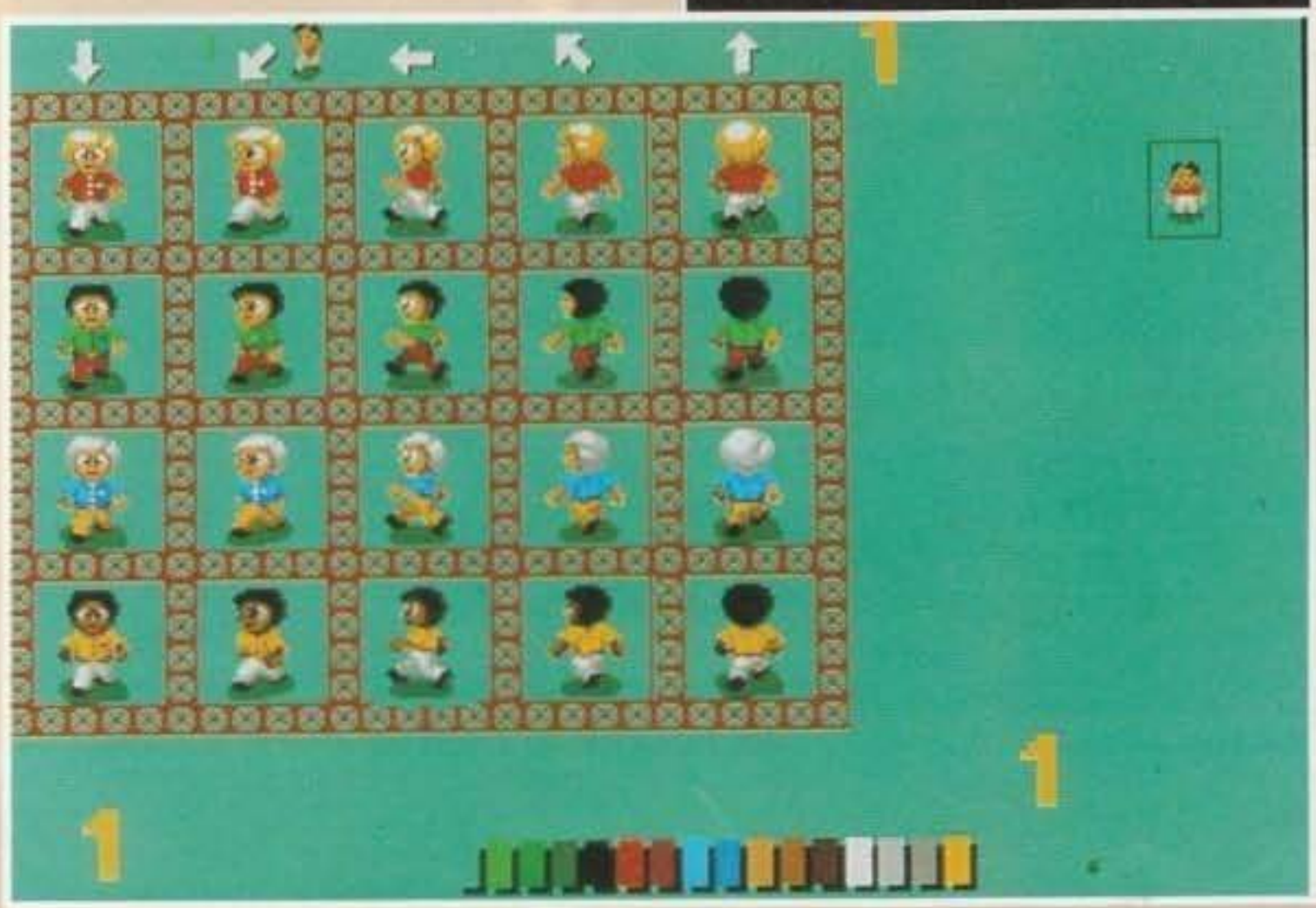
11th Hour

per questo genere di giochi, realizzando un qualcosa mai visto prima. Sinceramente non so proprio cosa abbiano in mente, ma deve essere indubbiamente qualcosa di grandioso.
Il film è un successo annunciato, si parla di animazioni incredibili che stupiranno ancor più di quelle di Aladdin (e c'è da crederci), senza contare la colonna sonora, che vedrà la partecipazione di Elton John.
La trama del film non è ancora chiarissima, si sa che parlerà della vita di Simba, il celebre leone re delle foresta (e qua sorgono dei dubbi, come fai a programmare un gioco decente con protagonista un leone?), chissà che il nostro Fattori, dopo aver pubblicato qualche sequenza in anteprima assoluta, ormai sei mesi addietro, non riesca a chiarirci un po' le idee all'interno del TGM Movies...
La concatenazione Disney-Sega-Virgin con Aladdin ha dato sicuramente ottimi risultati (beh, per le trasposizioni su computer staremo a vedere) e così sembra essere nato un solido rapporto di reciproca collaborazione destinato a durare nel tempo. Il titolo in questione dovrebbe uscire a Novembre sia per PC che per 1200, tuttavia, per il momento, non abbiamo idea di che tipo di gioco possa trattarsi, probabilmente un altro platform (di certo non sarà un gioco di ruolo).
Sempre in l'autunno è prevista anche l'uscita di Lost Eden (conosciuto anche come Eden e Saurus) per PC Cd-Rom e CD-32. Un'avventura grafica, mista a un gioco di strategia, sviluppato dai Cryo, già ampiamente trattato da Max sul numero scorso...
Whey-hey-hey, con queste parole si apriva la press release di Sensible Golf, forse il gioco più idiota che quella mente malata di John Hare potesse creare! Se sperate in una nuova simulazione alla Leadreboard o peggio, alla Links, beh cari amici vi state proprio sbagliando...
Per adesso le uniche due diapositive in nostro possesso non dicono molto e la press sembra più una presa per i fondelli che altro, figuratevi che si parla di palle laser guidate, smart bomb e mazze-razzo ultra potenziate... non ho parole.
I Sensible non hanno infatti minimamente intenzione di produrre l'ennesimo gioco di golf e, benché non si sbilancino eccessivamente, paiono proprio interessati a produrre un qualcosa di totalmente sconvolgente, sia dal lato grafico, sia dal lato della giocabilità, proponendo una serie di trovate semplicemente incredibili.
A quanto pare il gioco sarà un mix tra Mega-lo-Mania, Sensible Soccer e Cannon Fodder, provate quindi ad immaginare le conseguenze di una simile operazione, vi renderete facilmente conto che siamo di fronte a qualcosa di veramente pazzesco, giurerei che i Sensible stanno per stupirci ancora una volta, spariamo bene.
La cosa più triste è che dovremo aspettare fino a Natale per poterci sollazzare con questo nuovo gioco, ma sono sicuro che tanta attesa verrà ripagata (naturalmente le versioni previste sono quelle PC e Amiga, quale Amiga non ci è dato sapere, speriamo 1200).

SHIN & TMB



SENSIBLE GOLF



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCIOCCHE CREATURE... Questo titolo così intelligente e affascinante rappresenta un riuscitissimo gioco di parole tra il titolo originale del nuovo gioco Virgin/Argonaut e la propensione degli esseri umani verso tutto quello che può causare danni ingenti a loro stessi... O no? Beh, mettetevi nei miei panni, fatemi lavorare...

Il gioco in questione è Creature Shock, attualmente in lavorazione presso gli uffici della Argonaut Software per conto della Virgin (e così ci siamo levati dalle scatole il titolo, via il dente via il dolore). Si tratta (tratterà) in pratica di un mix tra uno shoot'em-up e un gioco d'esplorazione, rappresentato interamente in ray tracing (realizzata con l'onnipresente 3D Studio) e concepito per "sfruttare appieno il CD", o almeno questo è quello che dicono i programmatori.

Nonostante l'uscita sia prevista per questo novembre, qualcuno ha già fatto in tempo a inventarsi una trama: la vicenda si svolge nel 2023, quando la Terra, come da previsioni, ha già avuto modo di raggiungere livelli critici per quanto riguarda le carestie, l'inquinamento e le malattie. Su tutto il territorio scoppiano ogni giorno piccole battaglie per ottenere il terreno da coltivare, e la guerra (quella con la G maiuscola) è ormai dietro l'angolo.

Le ultime speranze per una sopravvivenza degna di tal nome sono riposte nella SS Amazon, un'astronave da ricognizione tutt'ora alla ricerca di una nuova "casa" per i terrestri all'interno del sistema solare. Purtroppo però, quando l'Amazon oltrepassò le lune esterne di Saturno cessò ogni contatto con la Terra e - come sempre succede in questi casi (frequentissimi, oserei dire: il pianeta è piccolo, la gente mormora...) - si cominciò a parlare di una gigantesca astronave aliena che sarebbe stata in qualche modo la causa della sparizione. Ed ecco che, come nei migliori film di fantascienza, entrate voi, membro efficientissimo di una squadra costituita per affrontare le situazioni d'emergenza: le autorità infatti vi hanno incaricato di andare a indagare sui motivi della sparizione, ed eventualmente di "impedire qualsiasi tentativo di colonizzazione della Terra da parte degli alieni" (pare proprio che i capoccia sappiano più cose di quanto vogliano ammettere, eh?).

E questo, bene o male, è tutto ciò che dovrebbe fare da background a Creature Shock. Il gioco vero e proprio sarà diviso in tre livelli di crescente ampiezza e difficoltà, ognuno dei quali poi sarà a sua volta divisto in altre due sezioni, ovvero quella "in volo" e quella "a piedi". Durante la sezione di volo vi ritroverete al posto di guida di un'agile astronave impegnata ad evitare ogni sorta di ostacoli (naturali e non) come mine, asteroidi, rottami spaziali e, ovviamente, il fuoco delle unità nemiche che faranno di tutto per trasformarvi un un pugnetto di polvere. A quanto pare non verrà usata una prospettiva fissa, ma alcuni punti di vista differenti tra loro, facendo sfoggio così dei vari modelli realizzati con il programma della Autodesk, che pare sia decisamente la cosa più alla moda nell'ambiente dei programmatori.

I livelli a piedi, invece (per quello che abbiamo avuto

L'impegno profuso nella realizzazione di modelli quanto più realistici e credibili (nonché raccapriccianti) è veramente encomiabile. In questa foto, l'ennesimo mostro bavoso si produce in una riuscitissima imitazione dello squalo di Spielberghiana memoria.

Un simpatico esponente degli "xenomorfi" (caccia all'insetto, NdMarine In Vena di Spiritosaggini) che vi ritroverete ad affrontare. L'animazione viene letta e scompattata da CD in tempo reale, e l'effetto è davvero uno di quelli da non perdere. Non dimenticate di fare fuoco mentre lo ammirate...

Chissà perché, ma i mostri che vi si pareranno davanti sfoggiano sempre la solita espressione maligna e dimostrano le solite intenzioni omicide. La grafica del fondale è meno particolareggiata di quanto ci si potesse aspettare (vedete i quadratoni?) ma fa tutto parte della tecnica utilizzata per velocizzare l'aggiornamento e quindi la fluidità della grafica.

http://www.oldgamesitalia.net/

Ognuna delle creature che incontrerete (e bisogna ammetterlo, la varietà è davvero impressionante) deve essere colpita in posizioni differenti rispetto ai suoi amorfi compagni. Per quanto riguarda il mostriciattolone di questa foto, voi dove gli spareresti? Beh, fosse per me, la domanda dovrebbe essere "da dove gli spareresti". Da molto lontano, ecco da dove.

In questa foto particolarmente significativa, possiamo osservare tre energumeni alieni dirigersi con cattive intenzioni verso il protagonista. Avete pochi secondi per terminarli prima che la loro mira si faccia troppo precisa...

Mano a mano che si procede nel gioco, l'orda aliena diventa sempre più agguerrita. In questa occasione, il giocatore deve difendersi da un vero e proprio assalto, pena la fine prematura della partita.

ARGONAUT SOFTWARE: CHI SONO COSTORO?

E lo chiedete a me? Beh, sto scherzando. L'allegra combriccola di Jez San e dei suoi Amiconi è presente sulla scena videoludica da un sacco di tempo: principalmente sono noti per tutto ciò che riguarda il 3D, non per nulla uno dei loro primi successi fu Starglider II (ve lo ricordate? Mitico). Un altro titolo che salta all'occhio tra tutti quelli che hanno avuto modo di realizzare è Birds of Prey, travagliatissimo nella sua gestazione e contestatissimo al momento della sua effettiva uscita (tra l'altro annunciata diverse volte nel corso degli anni). Il progetto che comunque li ha riportati alla ribalta conquistando l'attenzione anche dei possessori di SNES è anche il più ambizioso: la produzione di un chip dedicato per la grafica poligonale (il Super FX), adottato subito da un largo numero di case per i loro giochi. Adesso invece sembrano tutti intenti nella produzione di Creature Shock... Chissà che cosa faranno in seguito?

modo di leggere, vedere & sentire), rappresenteranno un bizzarro mix tra una specie di Operation Wolf e un laser game. Il giocatore dovrà scegliere il percorso da seguire evitando di perdersi mentre circola per le varie strutture (la Amazon per il primo livello, una base nel secondo e l'astronave aliena nel terzo) e abbattere a laserate le varie creature ostili che gli si pareranno davanti grazie all'ausilio di un mirino da muover sullo schermo con il mouse.

Tutto chiaro fin qui, no? Bene, andiamo avanti. Il demo che abbiamo avuto modo di vedere riguardava esclusivamente una sezione a piedi: il sottoscritto è riuscito a girellare per un po' di tempo attraverso una fitta rete di tunnel, per poi incontrare un enorme mostrone completamente realizzato in ray tracing che continuava a muoversi (in maniera abbastanza realistica) e che assorbiva i colpi come fossero acqua fresca. L'impressione è stata di assoluto coinvolgimento, anche se con il senno di poi uno potrebbe anche obbiettare che alla fine si riduce al solito giochino sparammazza che però riesce ad occupare qualcosa come 600 MB (affermazione della Virgin - quella dei megabyte, non quella del "giochino"). Comunque sia, creature Shock è stato uno dei giochi che più ha suscitato interesse allo scorso ECTS e senz'altro sarà uno dei titoli più importanti della prossima stagione. Non ci resta che aspettare...

Marco Auletta

Ed eccolo qui, in tutta la sua gloria: signore e signori, il protagonista della faccenda. Il modello in questione (fatto abbastanza bene, se ignoriamo le braccia un po' troppo sottili) viene utilizzato anche per le numerose sequenze animate della sua morte, che cambiano a seconda dell'alieno che lo termina.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE MERAVIGLIE DELLA WESTWOOD

Alla fine di una qualsiasi manifestazione si tirano generalmente le somme; volete sapere quale sia stata la cosa che maggiormente ci ha impressionato dell'intero show...

No! Ed è questa la cosa sconvolgente... Non si tratta di un'animazione d'intermezzo o di una sequenza a sé stante: questo è il gioco, questo è Lands of Lore II!

Avevate mai visto un ragnone gigante così? E' solo un esempio delle terrificanti creature che vi attendono in questo nuovo lavoro firmato Westwood Studios. Senza dub-

Non abbiamo la minima idea di chi sia questo tipo, ma, ad OCCHIO e croce, dubito possa rivelarsi troppo amichevole. Vedremo...

Questa dovrebbe essere il vostro tranquillo villaggio natio, anche se questa pace non sembra destinata a durare troppo a lungo.

Ok, ragazzi, comprendo delle "semplici" schermate come quelle che trovate su questa pagina possano non dire poi molto, ma vi assicuro che il demo presentato all'ECTS di Lands of Lore II è stato quanto di più spettacolare abbia mai avuto modo di vedere.

Ricorderete come, nell'articolo dedicato al celebre gruppo di sviluppo del Nevada comparso sul numero di Dicembre, già si fosse accennato al seguito di Lands Of Lore, allora annunciato come una "tranquilla evoluzione" del primo episodio... Beh, le cose sono un filino cambiate, adesso, visto che si tratta non solo di fondali interamente renderizzati (con una maestria, almeno a mio parere, che attualmente non trova paragoni), ma anche di enormi personaggi perfettamente animati, anch'essi sviluppati con il 3D Studio, se non addirittura su Silicon Graphics e poi riadattati.

Cosa posso aggiungere? Che chiunque passasse per lo stand della Virgin è rimasto senza parole, e se mi chiedessero di dover assegnare un premio al nuovo titolo che maggiormente mi abbia colpito proprio non avrei dubbi... (un inciso: non ci fosse stata la Westwood avrei "votato" per Inferno dei DiD).

Sempre per rimanere in argomento vi segnalo anche la presenza di un secondo demo, altrettanto spettacolare, dedicato a Command&Conquer, il nuovo gioco in stile Dune di cui avevamo pubblicato alcune schermate sempre sul numero di Natale.

Trattandosi in entrambi i casi di giochi che non vedranno la luce troppo presto (si parla di Ottobre per C&C e Dicembre per LoLII), vi rimandiamo ad ulteriori approfondimenti che non mancheremo di proporvi nel corso dei prossimi mesi. Restate sintonizzati.

Max Reynaud

K3

Cosa si potrà nascondere dietro una simile sigla? No, non stiamo né giocando a battaglia navale né contando i secondi, in senso pugilistico, alla nostra benemerita concorrenza... (che invito amichevolmente a toccare ferro, visti i tragici risvolti della mia recensione al concerto dei Nirvana dello scorso numero). Stiamo naturalmente parlando di una terza avventura ambientata nel mondo di Kyrandia.

Tutto quello che posso dirvi è che il protagonista sarà nuovamente Malcolm, anche se Zanthia e Faun dovrebbero avere comunque un ruolo determinante nella vicenda, e che l'innovazione più rilevante dovrebbe essere l'inserimento di fondali e oggetti realizzati con il 3D Studio. L'uscita è prevista per il prossimo autunno, anche in questo caso una preview completa all'interno di uno dei prossimi numeri.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN OCEANO DI NEWS

Lo ammetto: un titolo meno originale non potevo trovarlo... Comunque, come avrete capito, in queste due pagine si parla di Ocean e, se titoli del calibro di TFX, Inferno o il nuovo Iron Angel stuzzicano la vostra curiosità, allora non posso fare altro che esortarvi a proseguire con la lettura (del resto è rinomato che leggere fa bene: due volte al giorno prima e dopo i pasti).

Mi sembra difficile crederci, ma alla Ocean pare abbiano finalmente capito l'importanza di pubblicare titoli di un certo spessore e non mezze cartucce del calibro di Dennis o Burnin' Rubber. Non che la casa di Manchester abbia pubblicato solo bidoni, ma non ho mai capito l'utilità di lanciare sul mercato giochi veramente oscidi, sotto il punto di vista tecnico, come i due esempi sopra riportati. Da un po' di tempo a questa parte sembra invece esserci un'inversione di tendenza, prima alla Ocean se ne sono venuti fuori con l'apocalittico, inossidabile, indistruttibile, infrangibile, imbattibile (eccetera... ron-fii, ron-fii...) TFX per PC e CD-Rom, e quindi con l'ottimo Mr. Nutz per Amiga, di cui trovate l'entusiastica recensione su questo stesso numero. E' altrettanto vero che sono spuntati anche i già citati Dennis Scamorza Affumicata, o come cavolo si chiama, ma sono le prospettive per l'imminente futuro che lasciano ben sperare. Quali prospettive? Beh, ecco... se giusto per fare un esempio parlassimo di prospettiva tridimensionale il primo titolo a venirmi in mente sarebbe un certo Tactical Fighter eXperiment... come dite? E' già uscito? Ah già, però io parlo delle versioni per A1200 e per CD-32. Eh sì, sembravano essersene perse le tracce e invece no! Per la gioia di tutti i possessori Amiga (AGA) all'ECTS di Londra è stato confermato che entrambe le versioni prenderanno il volo per questo Settembre. Devo dire che ciò è molto positivo, soprattutto per quelli che continuavano a chiamarci in redazione chiedendoci se sapevamo niente al riguardo. Avete capito? TFX per Amiga 1200 e per CD-32 uscirà a S-E-T-T-E-M-B-R-E-! (O comunque non prima). Il primo che chiama per chiedermi quando esce, giuro che gli mando a casa il gufo redazionale per antonomasia (Maaax! Non è che benediresti per me il Salisburgo? Dopo il tuo articolo sul concerto dei Nirvana dell'ultimo numero abbiamo ormai tutti quanti capito come non esistano limiti ai tuoi poteri!). Comunque, i magici D.I.D. (il team di programmazione) ci hanno informato di essersi sbattuti non poco per spremere fino all'osso ogni singolo chip di Amiga e per poter così regalare agli utenti di casa Commodore, anche a coloro che possiedono il 1200 modello base, lo stesso (incredibile) standard qualitativo che li ha visti protagonisti nella versione Picchio.

Passando da una logorante attesa a un'altra ecco, come per incanto, spuntare la parola Inferno. Non so perché, ma questo nome mi ricorda qualcosa. Aaargh! La "nuova" creatura dei D.I.D. (gli stessi di TFX, vedi anche qualche riga più su...). Nuova, oddio... Non stiamo a sottilizzare troppo: è vero che hanno iniziato a lavorarci qualche secolo addietro, ma a sentire Max, e gli altri che hanno avuto modo di vederlo all'ECTS di Londra, sembra che questa estenuante attesa valga la pena. Inferno si preannuncia come qualcosa di mai visto prima, una simulazione spaziale che lo è in tutti i sensi, anche sul piano della spettacolarità (dovrei andare a ideare slogan pubblicitari...). Graficamente è impressionante e la struttura di gioco sembrerebbe non essere da meno. Vuoi per le tre differenti sezioni di volo che lo compongono (l'esplorazione dello spazio profondo, quella della superficie dei pianeti e quella dell'interno delle varie navi madre); vuoi perché ogni pianeta è caratterizzato in maniera differente per atmosfera, luminosità, zone climatiche e via dicendo; vuoi perché le missioni sono più di settecento (!!!), racchiuse in circa settanta livelli costituenti un'unica grande trama in continua evoluzione; vuoi per gli oltre cento diversi convogli contro i quali dovrete combattere; vuoi per la varietà degli armamenti a disposizione; vuoi perché le tracce audio della versione CD sono opera degli Alien Sex Fiend (voi li conoscete? Io no, ma non lo dite al gufo onnisciente, sennò s'arrabbia...); vuoi perché nella scatola del gioco vi sarà allegato un fumetto opera di un "must" del calibro di Sean Phillips (voi lo conoscete? Io no, ma... chissenefrega?)...

Insomma, sembra proprio che valga la pena aspettare. Fino a quando però? Anche in questo caso fino al mese di Settembre per le versioni PC (dischi e CD-Rom), mentre per quella CD-32 non so che dirvi, oltre al fatto che la stanno facendo, ma questo già lo sapete.

A proposito di CD-32 vi dico che dovrebbe essere disponibile per questa macchina la conversione di Ryder Cup, quel simulatore di vela per PC di qualche mese addietro che non ho mai avuto il piacere di vedere. Vabbè, mese d'Aprile, mese di pesci (piaciuto Fightin' Maniacs?): che cavolo c'entra, visto che siamo a Maggio? Niente, solo che dal suddetto mese dovrebbe essere in commercio European Champions per PC, naturalmente su dischetti da tre alluci (?!) e mezzo.

A questo punto opterei per parlare delle vere novità, ovvero di quei giochi di cui non si sapeva un fico (pianta o frutto che sia) fino all'Electronic Consumer Show, giochi che adesso tutti hanno visto tranne il sottoscritto (quando si parla di giustizia).

Quattro immagini di Central Intelligence, un interessantissimo simulatore "politico" i n uscita per PC CD-Rom entro l'estate.

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco a voi l'eroe di Inferno, la nuova meraviglia firmata Digital Image Design. L'uscita pare fissata per il prossimo Settembre su PC e CD-Rom, in lavorazione anche una versione per CD32, la cui data di completamento non è stata però ancora comunicata.

Per il mese di Giugno è prevista infatti l'uscita di un programma nomato CENTRAL INTELLIGENCE. Si tratta di un titolo progettato specificatamente per il supporto CD e la sua struttura sarà basata sostanzialmente sulla strategia. Prenderete difatti il controllo di una segretissima missione il cui fine è quello di far crollare un governo Sud Americano già in uno stato di crisi per i fatti suoi. All'inizio del gioco potrete scegliere se gettarvi nella propaganda, nelle operazioni militari o nella politica, e una volta fatto ciò, vi ritroverete a dover affrontare le diverse situazioni che man mano vi verranno proposte in quella che ha tutta l'aria di essere un'operazione in puro stile CIA. Per il momento beccatevi le immagini, noi vedremo di saperne di più quanto prima.

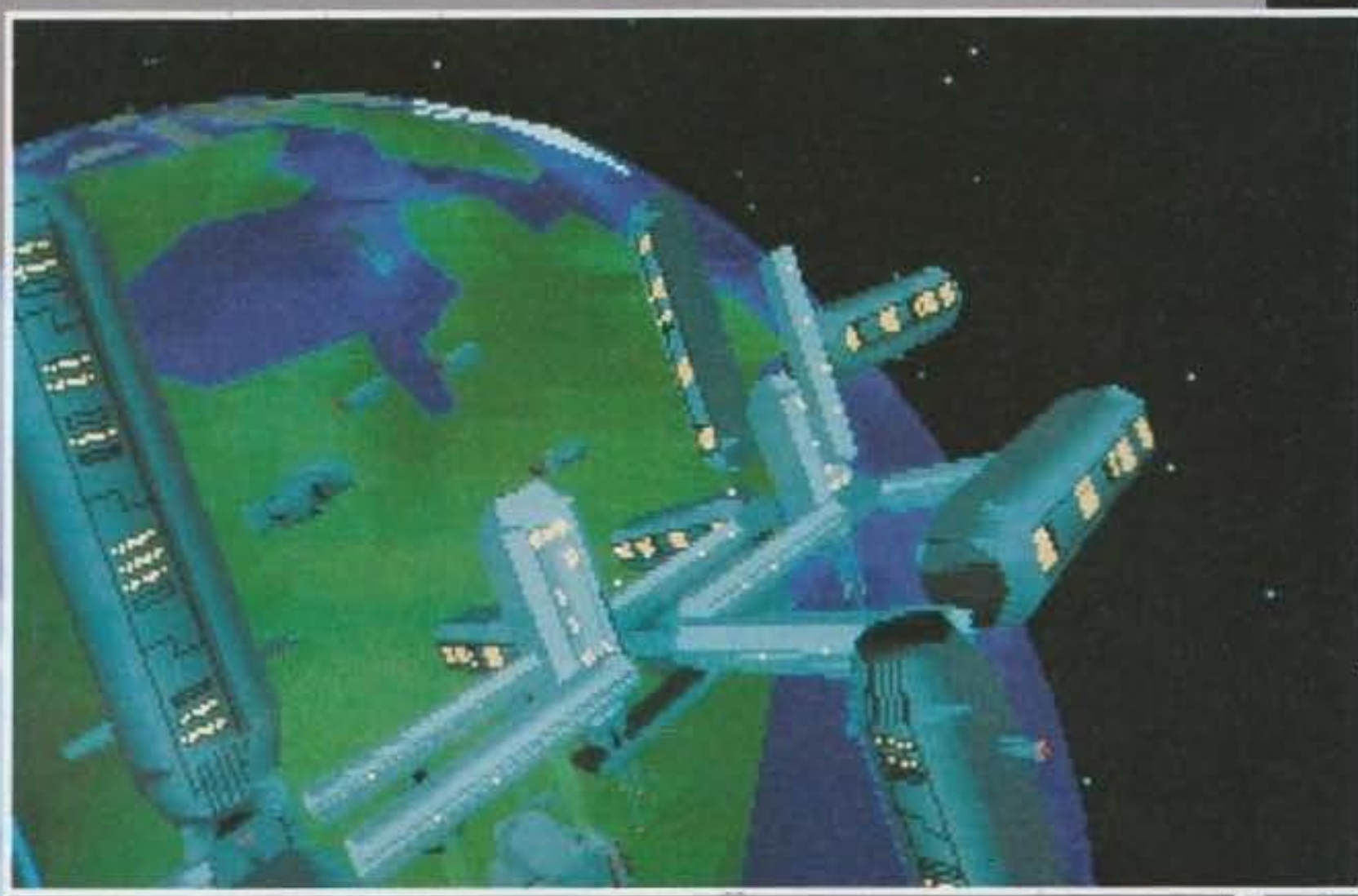
L'altra più succosa novità è rappresentata da IRON ANGEL, un nome che è tutto un programma: immaginate di andare a caccia, di mirare a una quaglia e di prendere per sbaglio un angelo di metallo. Sai il male che ti fa se ti cade in testa? Ehm, volevo dire... Immaginate un futuro non molto lontano. Immaginate lo stato dell'arte per i veicoli spaziali. Un veicolo in grado di operare in modo impeccabile sia nello spazio più profondo che nella comunissima atmosfera. Agile, veloce, efficiente, letale. Immaginate che il destino di un pianeta sia nelle vostre mani. Immaginate "Iron Angel".

Sembra incredibile, ma è così: sarete proprio voi ad essere sbattuti nel cockpit di quest'angelo d'acciaio e, sempre più incredibile, a voi spetterà il compito di evitare l'olocausto nucleare. Olocausto nucleare? Ma no, cosa avete capito, nessuno ha mai parlato di olocausto nucleare. In effetti si tratta solo di fare da tassista alla figlia capricciosa del megapresidente che ha voluto questo giocattolino per il suo diciottesimo compleanno. E secondo voi, cosa vi hanno rifilato a fare l'arma più potente mai concepita? Eh già, qualche folle belligerante sta per mandare la terra in paradiso, tutta in un botto solo. E' per questo che hanno chiamato voi che siete un "angelo". Sto entrando in paranoia... Dove sono? chi sono? cosa sono? da dove vengo? dove andiamo? Dio, se ci sei batti un colpo. Stonk! Non è stato Dio, è stato il guf... ehm l'onnisciente. Un minuto di raccoglimento per Kurt Cobain.

Questo gioco alla Ocean lo descrivono come il punto d'incontro tra TFX e Inferno, e se non ci dovessero essere strani ritardi ne vedremo la pubblicazione per la fine di quest'estate, ovvero Settembre. Ma non è il mese della Virgin? (La spiego subito: è una squallida battuta che si riferisce al fatto che il segno zodiacale di Settembre è la Vergine... no Mirko, rinfodera la lingua, non parlavo di vergini nel senso che intendi tu... Ah, già che vai giù al bar mi porti una Coca e una vergine calda? Mi raccomando, il panino. Non fare come l'ultima volta, che poi la bionda del sesto piano pensa che siamo degli affamati). Approposito di Virgin. La Hit Squad (la sezione budget della Ocean) si è assicurata i diritti per la pubblicazione a basso costo dei più grossi successi dell'ormai onnipresente Software Publisher inglese, come: Cannon Fodder, Dune, Dune II, Lure Of The Temptress, Jimmy White Snooker, Archer McLean's Pool, The Legend Of Kyrandia, eccetera eccetera.

Per ultimo (poiché meno importante degli altri...) vi ho riservato Mighty Max per Amiga, un gioco che per quello che ne so è totalmente inutile. Sto scherzando, è solo che non abbiamo neanche mezza foto e la press fa riferimento solo alle deficienze fisiche del protagonista di questo gioco: alto la bellezza di un pollice, circa due centimetri e mezzo. Si tratta di un platform con uno stile grafico sullo stampo dei cartoni animati (almeno seguendo quello che c'è scritto qui...) che porta la brillante innovazione dello split screen per giocare in doppio (mai sentito parlare di Wiz n' Liz della Psygnosis?) e che, salvo imprevisti exploit (si scriverà così?), non dovrebbe essere nulla d'eccezionale. Ma siccome non l'ho ancora visto, lasciamo perdere e diciamo che passo e chiudo.

Emanuele "SHIN" Scichilone



Ecco a voi le prime foto di Iron Angel, una rivoluzionaria epopea vettoriale che la Ocean definisce come il punto d'incontro fra TFX e Inferno, quale credenziale migliore?Ecco a voi le prime foto di Iron Angel, una rivoluzionaria epopea vettoriale che la Ocean definisce come il punto d'incontro fra TFX e Inferno, quale credenziale migliore?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO:
9,00 - 12,30 /15,30 - 19,00
APERTO IL SABATO

Si raccomanda la spettabile clientela di voler specificare sempre, per ogni ordinazione fatta allo 02/93505942:
- Il proprio cognome e nome
- L'indirizzo completo dove recapitare la merce
- Il numero di telefono per eventuali problemi

ACCESSORI E PERIFERICHE DISPONIBILI

HD 65 MB	L. 349.000
HD 80 MB 2,5"	L. 480.000
HD 120 MB 2,5"	L. 670.000
HD 170 MB 2,5"	L. 699.000
RAM 2 MB	L. 349.000
RAM 4 MB	L. 499.000
COPROCESSORE 68882 33 MHZ CON QUARZO	L. 200.000
MODULO SIMM 4MB RAM 32 BIT	L. 399.000
PC 1208- RAM 0 MB	L. 249.000
PC 1208- RAM 4 MB	L. 629.000
PC 1208- RAM 8 MB	L. 999.000
PC 1208- RAM 0 MB CON 68882 33 MHZ	L. 449.000
PC 1208- RAM 4 MB CON 68882 33 MHZ	L. 829.000
PC 1208- RAM 8 MB CON 68882 33 MHZ	L. 1.199.000
POWER SCANNER- 164 GRIGI, 400 DPI	L. 269.000
EPSON GT 6500 SCANNER (24 BIT, SOFTWARE)	L. 2.249.000
VIDI 12 - (DIGITALIZ. PER AGA-SVHS)	L. 399.000
VIDI 12 RT - (DIGITALIZ. IN TEMPO REALE)	L. 499.000
VIDI 24 - (DIGITALIZ. PER AGA-SVHS)	L. 799.000
VIDI 24 RT - (DIGITALIZ. IN TEMPO REALE)	L. 899.000
VIDEON 4.1 GOLD - (PER CHIP AGA)	L. 399.000
MICROGEN - (GENLOCK VHS)	L. 299.000
MKIII E.C.R. - (GENLOCK SVHS/VHS)	L. 449.000
GLOCK G.V.P. - (GENLOCK SVHS/VHS)	L. 999.000
1084S - (MONITOR COMMODORE)	L. 399.000
1940S - (MONITOR COMMODORE)	L. 649.000
1942S - (MONITOR COMMODORE)	L. 790.000
VIDEO DAC 18 - (SCHEDA GRAFICA 18 BIT)	L. 229.000
MERLIN 1 MB RAM - (SCHEDA GRAFICA 24 BIT)	L. 749.000
MERLIN 4 MB RAM - (SCHEDA GRAFICA 24 BIT)	L. 999.000
PICASSO 2 1 MB RAM - (SCHEDA GRAFICA 24 BIT)	L. 699.000
PICASSO 2 2 MB RAM - (SCHEDA GRAFICA 24 BIT)	L. 899.000
DRIVE ESTERNO 880KB	L. 144.900
DRIVE ESTERNO 880/1760KB	L. 150.000
DRIVE ESTERNO 880/1760KB	L. 299.000
DRIVE INTERNO 880/1760KB PER A1200	L. 299.000
DRIVE ESTERNO 5" 1/4	L. 169.000
OVERTOP SAMPLER - (DIGITAL. STEREO)	L. 149.000
HOME MUSIC KIT - (DIGITAL. STEREO + 2 SOFTW.)	L. 279.000
CLARITY 16 - (DIGITAL. STEREO-INT. MIDI+SOFTW.)	L. 329.000
MIDI INTERFACE PROF. - (13 IN, 1 THROUGH,1 OUT)	L. 69.000

FINO AD ESAURIMENTO SCORTE:

HARD DISK 52MB QUANTUM PER A500 CON INTERFACCIA GVP SERIE II EXP 8MB RAM + POSSIBILITÀ EMULATORE 286 DOS COMPLETO	L. 650.000
KICKSTART VERSIONE 1.3/1.2	L. 49.000
SCSI II EXP. 4/8MB PER A4000 68030/68040	L. 389.000
CD-ROM PER A2000/3000/4000 DOPPIA SESSIONE CON INTERFACCIA SCSI + AT E SOFTWARE INSTALLAZIONE + CD OMAGGIO (600MB)	L. 789.000
CONTROLLER HARD DISK AT BUS PER A1200 PCMCIA	L. 350.000

AMIGA 1200 DESKTOP DYMANITE*

2 MB RAM
KICKSTART 3.0 - CHIP AA

- WORDWORTH 2.2 - AGA: PROGRAMMA DI SCRITTURA ITALIANO CONDIZIONARIO...!
- DPAINT 4.5 - AGA: PROGRAMMA DI DISEGNO E AMINAZIONE POTENTE...!
- PRINT MANAGER: PROGRAMMA PER OTTIMIZZARE STAMPA...!
- OSCAR E DENNIS (SI, GLI STESSI DEL CD32!!!)

IN PIÙ, SOLO DA NEXT COMPUTERS: 37 GIOCHI IN OMAGGIO + DISCO UTILITY - (O JOYSTICK)
L. 719.000

* ATTENZIONE!!! OFFERTA LIMITATA, VALIDA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

OFFERTE STAMPANTI

SEIKOSHA	- (9 AGHI, 80 COL.,190 CPS)	L. 294.500
STAR LC-100	- (9 AGHI, 80 COL., 225 CPS, COLORE)	L. 336.000
NEC P20	- (24 AGHI, 80 COL., 180 CPS, 360 DPI)	L. 546.000
STAR LC 24-200	- (24 AGHI, 80 COL., 222 CPS, 360 DPI)	L. 546.000
STAR LC 24-200 C	- (24 AGHI, 80 COL., 222 CPS, 360 DPI)	L. 630.000
EPSON STYLUS 800	- (GETTO D'INCH., 80 COL., 180 CPS, 360 DPI)	L. 579.000
HP DESKJET 510	- (GETTO D'INCH., 80 COL., 3 PPM, 300 DPI)	L. 599.000
HP DESKJET 500 C	- (GETTO D'INCH., 80 COL., 240 CPS, 300 DPI)	L. 699.000
HP DESKJET 550 C	- (GETTO D'INCH., 80 COL., 240 CPS, 300 DPI)	L.1.050.000
HP DESKJET 1200 C	- (GETTO D'INCH., 136 COL., 1 MPP, 300 DPI)	L.2.699.000
IBM-LEXMARK	- (LASER, 80 COL., 5 PPM)	L.1.219.000

DISPONIBILI SCHEDE ACCELERATRICI PER L'AMIGA 4000:

68040, 28 MHz
L. 1.199.000

68040, 33 MHz
L. 1.499.000

CONNER HD 3,5"IDE

Capacità	accesso	cache	prezzo cad.
252,03 MB	14 ms	32 kB	L. 529.000
343,00 MB	13 ms	32 kB	L. 712.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000

CONNER HD 3,5" SCSI

40 MB	15 ms	16 kB	L. 300.000
170,00 MB	17 ms	32 kB	L. 499.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000
1371,80 MB	10 ms	256 kB	L. 2.249.000

AMIGA 4000/40

6 MB RAM
130 MB HD

L. 3.799.000

AMIGA 4000/30

4 MB RAM
130 MB HD

L. 2.499.000

Spedizioni veloci in tutta Italia!!

PER POSTA:
PACCO ESPRESSO
ASSICURATO, L. 11.000
(1 SETTIMANA)

PER CORRIERE:
UPS ALMONDO
L. 21.000
(2 GIORNI MASSIMO!!)

© NEX INTERNATIONAL 1994 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI - TUTTI I PREZZI SONO IVA ESCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CLARITY 16 SCHEDA SONORA A 16 BIT STEREO PER AMIGA

LA SCHEDA CONTIENE 2 CONVERTITORI A/D. PERMETTE DI DIGITALIZZARE DA QUALSIASI SORGENTE SONORA.
È INCLUSA ANCHE UN'INTERFACCIA MIDI.

L. 319.000

DISK EXPANDER

RADDOPPIA LA CAPACITÀ DEL TUO HARD DISK

•

OPERA INTERAMENTE IN MULTITASKING IN MODO TRASPARENTE

•

UTILIZZABILE SENZA DIFFICOLTÀ DA UTENTI INESPERTI

•

CONTIENE LE FAMOSE LIBRERIE XPK

L. 79.000

DKB 1202

CON 0 MB L. 249.000

CON 4MB L. 599.000

METTI IL TURBO AL TUO AMIGA 1200

SCHEDA DI ESPANSIONE INTERNA SULLA QUALE È POSSIBILE MONTARE DUE SIMM A 72PIN AGGIUNTIVE E COPROCESSORE MATEMATICO CON FREQUENZA DI CLOCK SUPERIORE A 40MHz.

AE1414 — MODEM FAX TRUST AE1414

FAX MODEM 14400 AD ALTE PRESTAZIONI CON V42 BIS E MNP5

L. 399.000

OVERDRIVE 35

L. 320.000

OVER DRIVE 35

CONTROLLER PCMCIA ESTERNO PER AMIGA 1200

CHE PERMETTE DI COLLEGARE UN HD IDE DA 3,5".
POTENTISSIMO: TRASFER RATES DA 1,5MB/SEC A 2,5MB/SEC TEMPO MEDIO D'ACCESSO 12MS

DIGITALIZZATORE VIDEO AD ALTA QUALITÀ

L. 399.000

RISOLUZIONE: DA 320 X 256 FINO A 768 X 568 24BIT PER PIXEL CON LA FANTASTICA POSSIBILITÀ DI VISUALIZZARE 29791 COLORI A VIDEO. VELOCISSIMO SU CPU 68020 E 68030.

SCANNER MANUALE

L. 279.000

MOLTO POTENTE E DI ESTREMA FACILITÀ D'USO FORNITO CON SOFTWARE

GENLOCK PROFESSIONALE PER TUTTI GLI AMIGA CON CONTROLLO HARDWARE DELLE DISSOLVENZE.

PERMETTE L'UTILIZZO DI MONITOR RGB (BANDA PASSANTE 5,5 MHz)

L. 299.000

HOME MUSIC KIT

L. 179.000

TRASFORMA QUALUNQUE AMIGA IN UN DIGITAL SOUND RECORDER.

POSSIBILITÀ DI USARE PIU DI 32 EFFETTI SPECIALI

OKTAGON 2008

L. 360.000

CONTROLLER HD SCSI 2 PER AMIGA 2000/3000/4000 CON PRESTAZIONI ECCEZIONALI E POSSIBILITÀ DI ESPANSIONE RAM PER AMIGA FINO A 8 MB

I PRODOTTI DI QUESTA PAGINA SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOE KING E LE DONNE AMAZZONI NELLA GIUNGLA DELLE PASSIONI

Il vero titolo del gioco è in effetti The Flight of the Amazon Queen, ma la mia libera interpretazione rende molto meglio l'idea dello spirito della nuova avventura grafica targata Renegade.

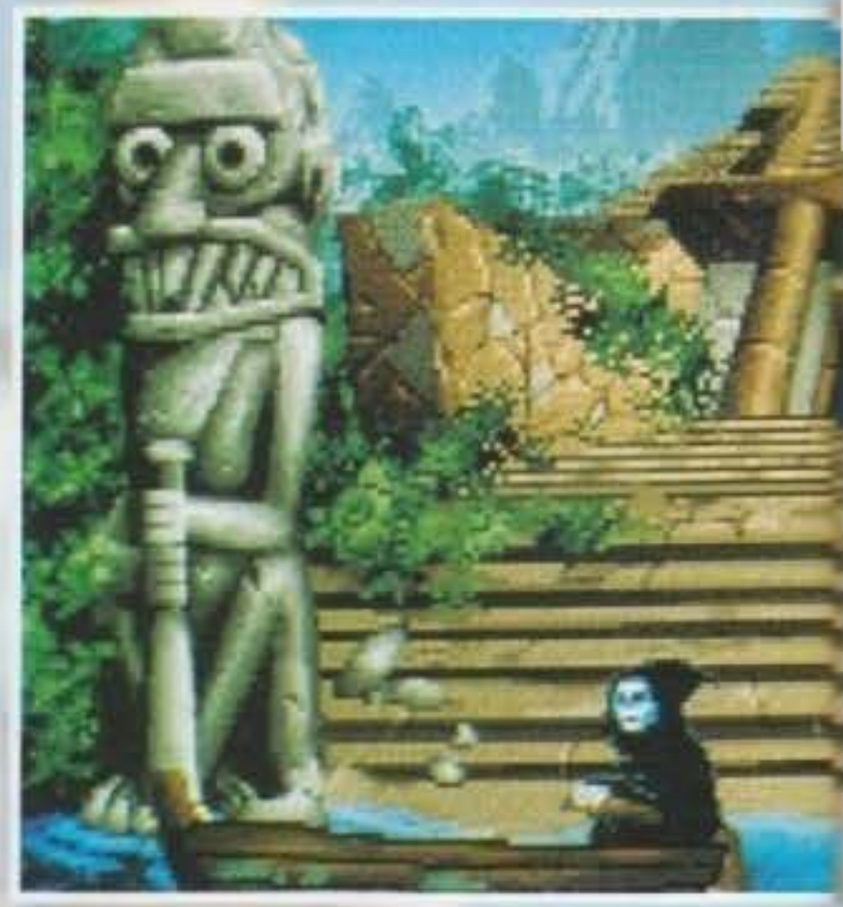
Nuova? Prima a dire il vero. E adesso che mi ci fate pensare, è decisamente inconsueto trovare il marchio della casa inglese, notoriamente specializzata in shoot 'em up e giochi d'azione, su un prodotto che di arcade ha davvero ben poco. Lungi da me qualsiasi dubbio sulle capacità della Renegade, del resto con alle spalle prodotti come The Chaos Engine motivi di dubitare proprio non ce ne hanno dati, ma è anche vero che non fa certo parte di quei "colossi" tipo Virgin o Electronic Arts, che, con la quantità di programmatori (ma soprattutto di soldi) si possono permettere di passare tranquillamente da un genere all'altro.

E infatti per la loro prima avventura si sono affidati a una certa IBI, Interactive Binary Illusions, un gruppo di programmatori australiani (John Passfield e Steve Stamatidias se proprio volete sapere tutto), che vengono da un passato di fumettisti e animatori: ottime premesse per la resa grafica dell'avventura. Per la programmazione vera e propria il punto di riferimento è stato Tony Ball, anche lui con esperienze che fino ad ora si limitavano a giochi arcade, garantendo quindi per il livello tecnico del programma.

Come avrete già intuito da titolo e cappello The Flight of the Amazon Queen non fa certo parte delle avventure "seriose", si ispira al genere avventuroso di serie B della cinematografia americana degli anni '40: quanto di più squallido si possa immaginare, secondo solo al genere, immediatamente successivo, dei film di fantascienza di serie C (ricordate il vecchio Plan 9 From Outer Space della Gremlin?).

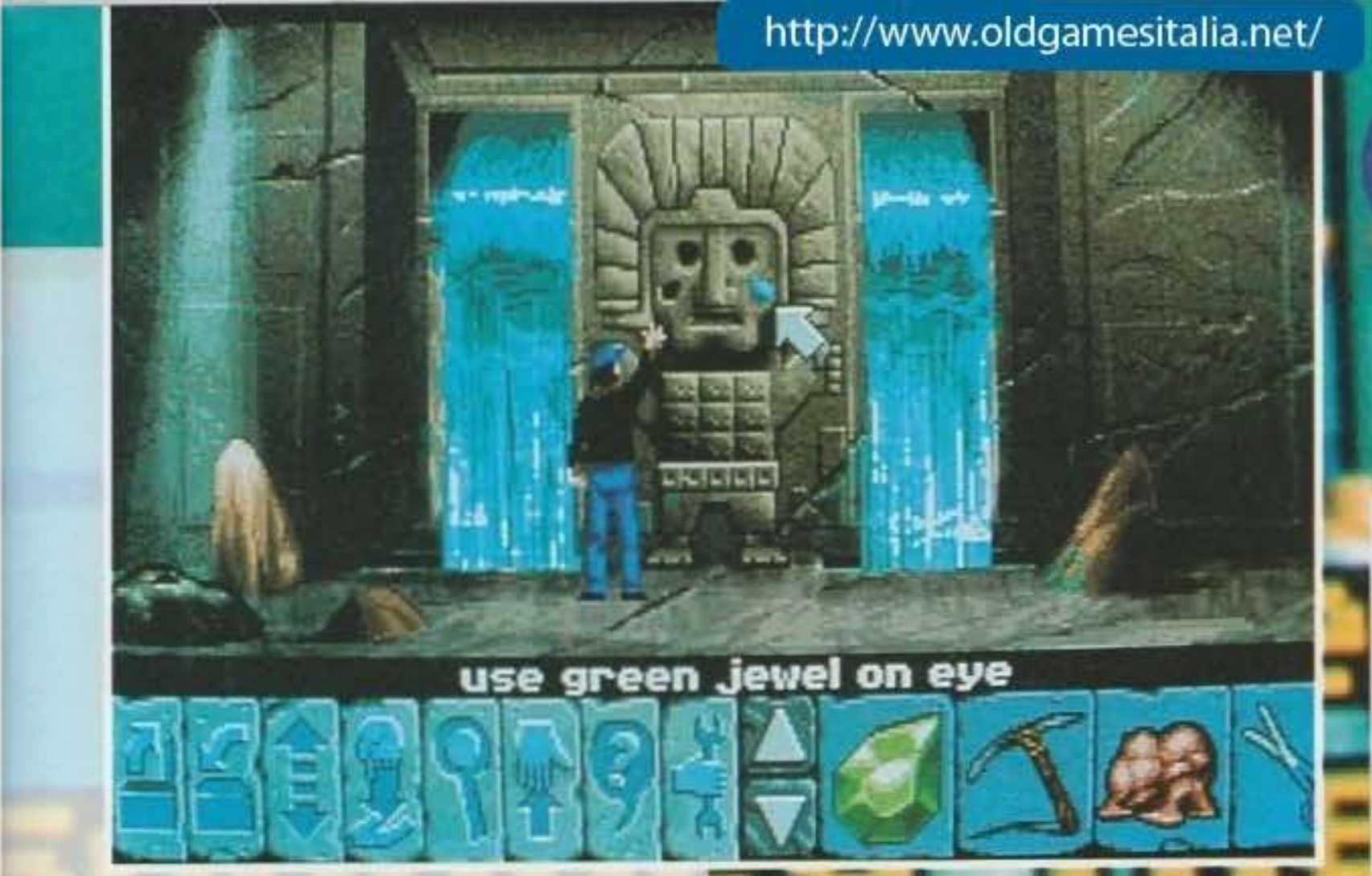
Devo confessare un baratro culturale in proposito: nonostante i miei opinabili gusti, ho accuratamente cercato di evitare il genere, con l'unica eccezione un certo "Tarzan e la Regina delle Amazzoni" o qualcosa del genere (sono errori di gioventù). Ma non c'è assolutamente problema, caratteristica dei film di questo tipo è di essere tutti rigorosamente identici l'uno all'altro. Volete una prova? Se non ricordo male in "Tarzan etc." c'era "bombolo" Weissmuller che doveva salvare il popolo delle amazzoni da un gruppo di speculatori senza scrupoli. Provate adesso a immaginare quale sia la trama di The Flight of the Amazon. Quasi!

In particolare, nell'avventura vestite il giubbotto da pilota di un certo Joe King, incaricato di trasportare la stellina del cinema Faye Russel sul set del suo nuovo film "Jungle Passion". Le cose non vanno esattamente come il previsto: arrivato a Rio, Joe viene ingannato e imprigionato nell'Hotel dal suo rivale, Dutch Anderson, per motivi non meglio specificati. Prima di poter partire per il set con Faye e il fedele meccanico Sparky (figurarsi se non c'era anche la spalla), il nostro eroe dovrà trovare il modo di scappare dall'hotel e di neutralizzare il suo avversario. Ma questa non è che la sezione introduttiva (avete presente i film di Indiana Jones, giusto per esempio?) l'avventura deve ancora cominciare: inutile infatti dire che durante la tranquilla trasvolata, l'aereo ha un'avaria e i nostri vengono costretti a un atterraggio di fortuna nel bel mezzo della giungla. Il ritorno a casa durerà molto più del previsto, visto che oltre a difficoltà per così dire "canoniche" per un viaggio del genere come tribù di pigmei, missionari ancora meno amichevoli e (naturalmente) l'immancabile tribù di donne amazzoni corredate da bellissime principesse (la cosa comincia a farsi interessante), entra in gioco anche "Floda", la solita organizzazione criminale che intende "difentare patrone ti mondo". La Floda, per mezzo del suo più abile scienziato, l'esperto di manipolazioni genetiche Dr. Frank Irionstein, intende trasformare le donne amazzoni in un orribile incrocio tra esseri umani e dinosauri, creare così un'armata di Dinodonne e con loro conquistare il mondo (Uah, uah, uah!). Ulteriori sviluppi della storia comprendono il ritrovamento di dinosauri viventi e resti di civiltà aliene, ma è inutile svelarvi tutto adesso, lo scoprirete giocandoci.

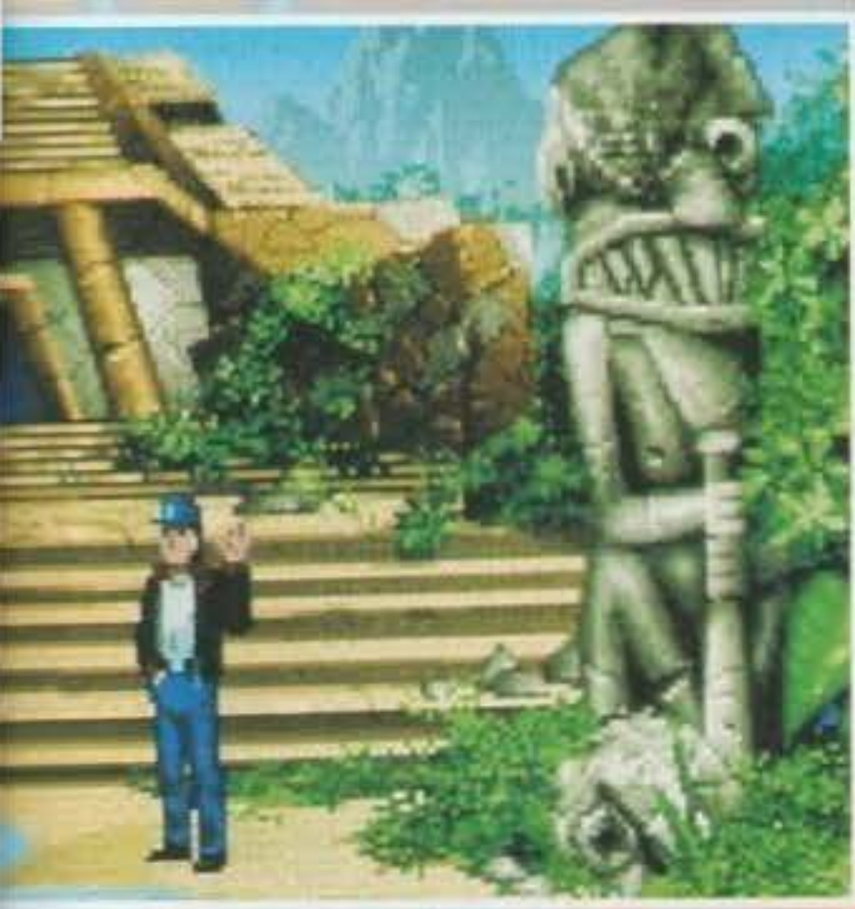


Occhei, non mi resta che snocciolarvi una manciata di dati tecnici per concludere in bellezza: il gioco può contare su un centinaio di diverse locazioni grafiche, e un bel po' di personaggi con cui interagire. Tecnicamente sembra di tutto rispetto: la grafica è nei soliti 256 colori per la versione PC e non ha nulla da invidiare ai prodotti delle più famose Lucas, Microprose, etc (un breve inciso, visto che ho avuto modo di dare di persona un'occhiata approfondita all'avventura: sono parole pesanti, ma Amazon Queen non mi sembra avere troppo da invidiare ai più grandi classici Lucas o Westwood, e

http://www.oldgamesitalia.net/



PREVIEW



non credo ci possa essere complimento migliore, non credete? NdMax). Il sistema di controllo è più o meno sempre lo stesso: un insieme di icone a rappresentare un certo numero di possibili azioni e l'inventario, anch'esso rappresentato a icone. La Renegade ha promesso poi umorismo a vagonate e dialoghi, con gli oltre 40 personaggi presenti nel gioco, di una certa profondità. "Dialoghi condizionali", come sono descritti nella press release: che variano con il procedere della vicenda.
Le date? Autunno, sia per la versione PC che per la versione Amiga.

Stefano Giorgi

FINALMENTE SUI NOSTRI PC !

Dopo lunghi mesi di attesa (più di un anno!) possiamo caricare sui nostri PC un gioco che (vogliamo esagerare... esageriamo!) ha segnato la storia degli arcade su Amiga: The Chaos Engine.
Nel lontano Gennaio dell'anno scorso arrivava sugli scaffali dei negozi il tanto atteso The Chaos Engine in formato Amiga e ST. In quel frangente venne anche annunciata una conversione, a seguire, per PC. Uscita il mese scorso la versione CD32, la quale riscontrò altrettanto successo, dominando e strapazzando la classifica di categoria, l'attesa sembrava destinata a protrarsi a tempo indeterminato... almeno fino a oggi. E queste schermate lo testimoniano chiaramente.
Diamo quindi una rispolveratina alla vostra memoria: in Chaos Engine,
prima di cimentarvi nel gioco, dovrete scegliere i due protagonisti dell'avventura tra i sei proposti. Ognuno di questi possiede una scheda in cui sono riportate varie caratteristiche che li differenziano fra loro, rendendoli più o meno adatti ad alcune situazioni. Se non avete un amico a portata di mano ci sarà comunque il computer a rimpiazzarlo e in questo caso dovrete tener conto anche del suo grado di intelligenza. A scelta fatta, vi troverete all'interno di una villa in stile Vittoriano dove, attraverso quattro scenari, e altrettanti livelli per ciascuno, dovrete raggiungere e distruggere la macchina del tempo che sta combinando un sacco di guai.
Uno degli aspetti più divertenti è sicuramente la rivalità che si viene ad instaurare tra i due personaggi, entrambi intenti nel conquistare quanti più punti o bonus possibili, dato che, alla fine di ogni livello, in base al punteggio raggiunto, verrà diviso il malloppo raccolto per strada e dalle tasche dei vari avversari. I soldi serviranno poi a comprare vite e armi nei negozi che si trovano nel cammino dei nostri eroi.
Per produrre questa conversione, i Bitmap Brothers hanno lavorato sodo. Fra le modifiche rilevanti vi segnalo la riduzione delle dimensioni del display "segnapunti", in modo da assicurare una visuale più ampia dell'area di gioco. Questo spazio "guadagnato" è stato utilizzato per aggiungere un margine allo schermo, dove comunque non possiamo entrare, che permette di avere il tempo di vedere e rispondere meglio al nemico che si sta avvicinando.

Il sonoro, per chi possiede una scheda audio, dovrebbe risultare ancora più coinvolgente, il passaggio da un brano musicale ad un altro avviene attraverso un mixaggio senza avere così dei momenti di pausa.
I programmatori hanno dovuto fare un duro lavoro per rendere giocabile il loro prodotto anche sulle macchine più lente, sforzo questo che va sicuramente apprezzato, in virtù della moda ormai dilagante di sfornare giochi che necessitano del solito 486 66Mhz per girare in modo sufficiente.
L'uscita è prevista, salvo cambiamenti, per questo mese. Consiglio a tutti, per primi gli amanti del genere, di farci un pensierino dato che, difficilmente, sarete delusi da un gioco di questo calibro.

Jonathan Roubini

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TITOLO RUFF•TUMBLE CASA RENEGADE FORMATI AMIGA

IL FIGLIO DI BUCK ROGERS

Già vedo i volti sorridenti di chi, come me, ha seguito questo appassionante fumetto sulle pagine del "Giornalino" (uno dei miti della mia infanzia). Ebbene sì, cari amici: vi ho presi in giro tutti!

Probabilmente le software house pensano che noi giornalisti siamo in grado di moltiplicare le cose in maniera del tutto analoga a quanto Gesù fece per i pani e per i pesci, altrimenti non si spiegherebbe la tenacia con cui ci spediscono press release lunghe una ventina di righe, dalle quali, poi, noi redattori di TGM dobbiamo tirare fuori due pagine di testo, minimo minimo seimilacinquecento caratteri (va bene, va bene, visto che oggi sono particolarmente magnanimo, e visto soprattutto che a Londra ho avuto modo di vedere il gioco di persona, per stavolta ti tenderò una mano, ma che non diventi un'abitudine! NdMax). E' un po' quello che è accaduto con questo Ruff'n'Tumble, ad opera della Renegade software. Ma cosa c'entra, Buck Rogers, in tutto questo? Un bel niente, e ora vi spiego perché!

Infatti, l'unica cosa che accomuna il videogioco di cui sto per parlare (ego scripturus sum), al noto fumetto, è proprio il cognome del protagonista: uno di quei bambini grassocci (sempre loro, maledetti!) di dodici anni superpotenziati, che vanno in giro per il mondo col bazooka a sparare a tutti i cattivi che incontreranno ("Mi hai rubato la merendina, beccati questo!" KABOOOOOOM!), e che fanno la fortuna dei programmatori quando questi ultimi non sanno che eroe beota inventarsi. Ma procediamo con ordine.

Ruff Rogers è, come abbiamo già detto, un dodicenne particolarmente precoce (cosa diamine abbia di precoce, non ci è dato saperlo, ma la press release dice così, e io non vedo proprio perché insinuare inutili dubbi), che non avendo particolare voglia di studiare (lui è precoce) e di fare i tremilaseicento esercizi di compito assegnatigli per il giorno successivo (sempre a causa della sua già nota peculiarità: "Sei precoce? E allora beccati tutti 'sti compiti!"), decide di fare una passeggiata all'interno del suo mondo fantastico personale - è un dato di fatto che tutti i dodicenni precoci abbiano un mondo fantastico in cui passeggiare -, e, ad un tratto, volge lo sguardo verso il giardino misterioso dei conigli fatati - è altresì dato di fatto che ogni mondo fantastico che si rispetti, celi almeno un giardino misterioso e qualche coniglio fatato-. Inutile dire che qui accade qualcosa di tremendo, ancora più terrificante di uno speciale sui giochi di calcio, qualcosa di incredibilmente brutto che rovina tutto.

Quel qualcosa altro non è che il cattivissimo Dottor Destiny, quel tale che si adopera tanto affinché veniate interrogati a sorpresa proprio nel giorno in cui siete meno preparati, che fa sì che tutte le storie d'amore che più vi stanno a cuore si interrompano bruscamente (tipo lei ama un altro), che determina il volgersi al cattivo tempo il giorno dopo che avete fatto lavare la macchina, e via esemplificando. Insomma, questo Dottor Destiny, oltre a essere tanto cattivo, era pure un emerito portasfiga, persino di più di Max quando dice "Poteva essere l'ultimo" a proposito di un concerto dei Nirvana... Ma cosa mai avrà potuto fare di tanto malvagio questo dottore, perché il Paolone si dia tanto da pare per parlarne? La risposta è piuttosto semplice, ed è la solita: ha sottomesso tutto il fantastico mondo di Ruff (TIE'! URRAH! Perché quel bambino grasso può avere il suo mondo fantastico e io no! eh!? Perché io non sono precoce... Ah, se le cose stanno così...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

temperino? eh, c'è il temperino? Ma perché mai in nessun videogioco viene considerata la mortale capacità offensiva dei temperini?). Le tre versioni annunciate sono quelle su disco per A600 e A1200, e quella su CD per il CD32. La prima delle tre sfoggerà l'ormai solita grafica a 32 colori, mentre quelle per A1200 e CD32 ne visualizzeranno 256 (oltre a contenere alcuni livelli bonus extra). Quella su CD, infine, potrà vantare una intro animata e, chicca delle chicche, il dolby surround nella sezione audio: se avete il CD32 collegato a un impianto stereo che prevede questa possibilità, inserendo due ulteriori casse acustiche dietro la vostra poltrona, sarà possibile essere virtualmente circondati dal suono. Se invece dovete accontentarvi delle cuffie, vabbè, il sonoro sarà bello lo stesso: a lavorarci sopra, infatti, sarà l'acclamato Richard Joseph, mentre per ciò che riguarda il resto del gioco, sarà frutto delle fatiche di Jason Perkins, Robin Levy ed Herman Serraro.
Da quanto mi dice Max il gioco, decisamente bello, vanta uno scrolling molto fluido (anche se non perfettissimo), una grafica eccelsa (confermata dalle foto), splendide animazioni del personagggio principale e dei vari avversari e soprattutto una giocabilità molto, molto elevata. Detto questo non ci rimane che attenderne la recensione...

Paolo Besser

Inutile dire, a questo punto, che il carissimo doc aveva fatto i conti senza l'oste, e soprattutto senza la sua precocia: il caro Ruff era in realtà un appassionato di armi, e sapeva usarle anche parecchio bene. Quest'ultima caratteristica, unita al fatto che il bamboccio era dotato di una non comune quantità di spocchia, ha determinato l'inizio di un'avventura il cui scopo ultimo è anche quello di questo videogioco: prendere i larghi panni di Ruff, sparare a tutto ciò che sta sullo schermo, e sconfiggere il cattivissimo Dr Destiny, così impara a mettersi contro a un bambino precoce quando quest'ultimo sta giocando coi suoi dannatissimi conigli fatati.
Ruff'n'Tumble, uscirà per tutti i modelli Amiga questa estate, in tre differenti versioni, e sarà un frenetico mix tra uno spara e fuggi e un platform game, sarà composto da ben 16 livelli raggruppati in quattro mondi diversi, e avrà come punti di forza la giocabilità e le armi messe a disposizione al videogiocatore. Inizio col parlarvi proprio delle armi perché nella press release si parla di poco altro: mitragliatrice, lanciarazzi, torcioni, pistola laser, bombe e chi più ne ha più ne metta (c'è il

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

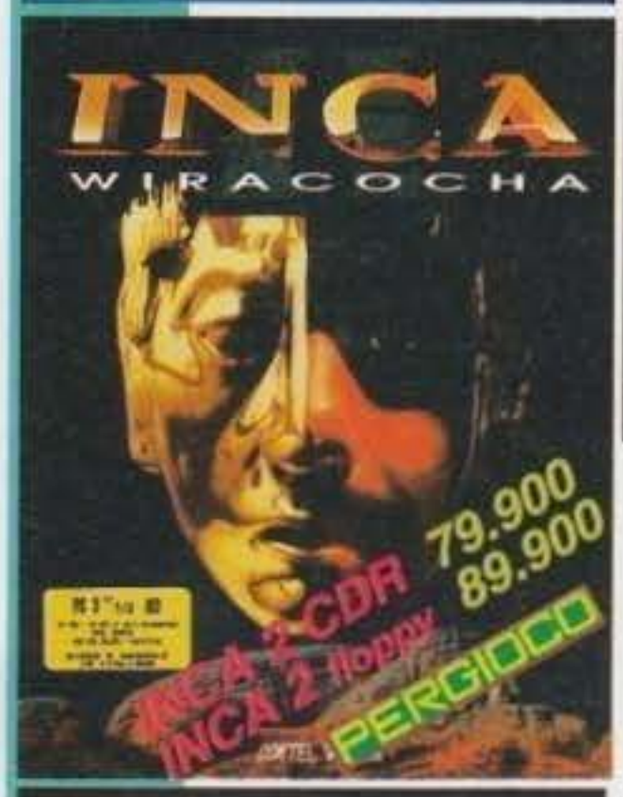
http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

videoGames CD ROM

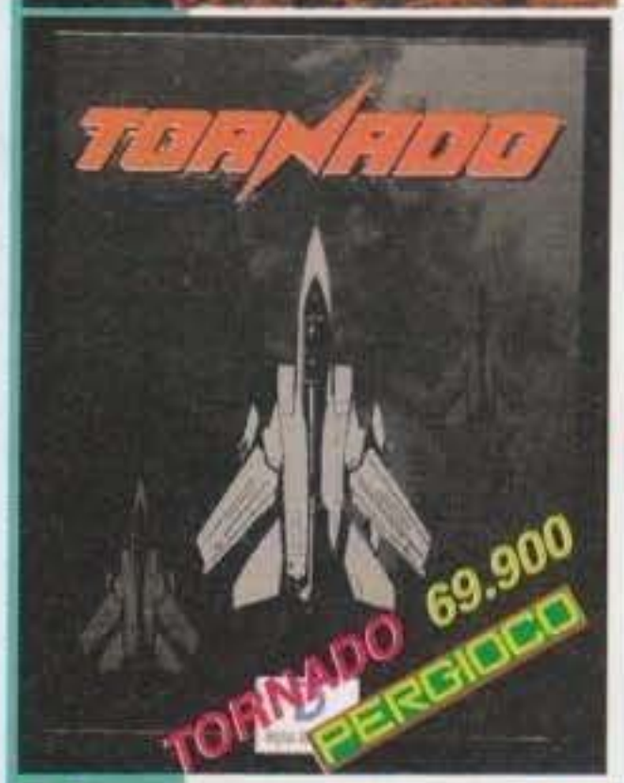
2 punti vendita a MILANO

Compendio il catalogo completo



punto vendita a ROMA PERGIOCO

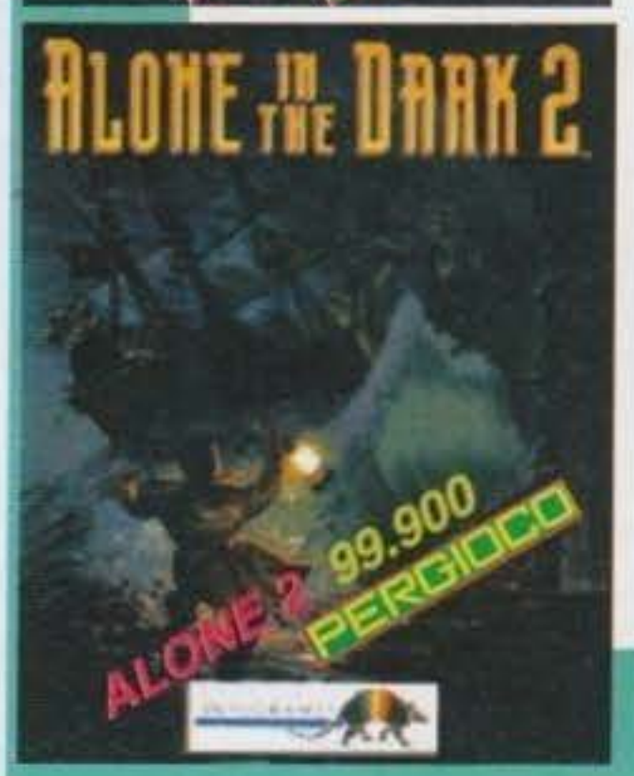
via Degli Scipioni 109 / 111
Metro Ottaviano



PERGIOCO vendita telefonica consegne in tutta Italia

tel. 02 / 29.52.42.56

giochi di ruolo giochi GAMES WORKSHOP



MINIATURE

CITADEL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

IRA MAXIMA

Prima o poi sarebbe dovuto succedere: ed ecco che la Maxis si appresta a sfornare un prodotto che non sia Sim-qualcosa. Veramente c'erano stati anche A-Train ed El-Fish, ma essendo in realtà un Sim-Train e un Sim-Fish le cose non è che cambiassero più di tanto...

Ora, il titolo in questione si chiama WRATH OF THE GODS e in effetti è prodotto non dalla Maxis stessa, ma di una casa di sviluppo esterna: la Luminaria. Si tratta di una monumentale carrellata sui miti dell'antica Grecia, molti dei quali divenuti ormai una parte affermata della nostra cultura. L'obiettivo dei programmatori è quello di riproporre questi miti all'epoca moderna con il tramite di strumenti moderni, quale l'ormai affermato CD-ROM.
Ebbene, Wrath of the Gods è un'avventura che sfoggia una grafica digitalizzata con i fiocchi, sfruttando tutta l'immensa capacità del CD. La storia è basata sui più famosi eroi greci, e il giocatore si troverà nel corso dell'avventura a fronteggiare misteri basati su situazioni quali le dodici fatiche di Ercole, la storia di Giasone, di Perseo e altro ancora. L'eroe da impersonare, nella miglior tradizione mitologica, è stato abbandonato dalla nascita ed è cresciuto tra gli animali. Costui è chiamato a risolvere problemi in quantità, interagire con altri personaggi animati in modo assolutamente realistico, e scoprire la sua vera identità, arrivando anche a combattere contro l'Idra di Lerna, Medusa, il Minotauro e via dicendo.

Il gioco includerà la bellezza di sessanta personaggi digitalizzati e totalmente animati, oltre a una ricostruzione ambientale di livello fotografico che vi permetterà la massima libertà di azione.
Saranno incluse 300 sequenze di eroi, mostri e ricchi tesori, includendo un oracolo animato che fornirà tutte le informazioni sui vari miti.
L'uscita non è troppo lontana, quindi occhio!

PIOVE, PIOVE, MA LA MAXIS SI MUOVE...

Per fortuna alla Maxis non sembrano avere la minima intenzione di abbandonare il filone Sim, e quindi ecco arrivare un nuovo soggetto. Questa volta si tratta di SIMRAINFOREST, un simulatore di foresta pluviale su CD-ROM dedicato alla ricostruzione scientifica dell'ecologia di questa biosfera poco conosciuta. Basata su eventi giornalieri, vi vedrà come direttore delle risorse generali: dovrete esplorare un'area geograficamente immensa, dalle pianure alle montagne, interagendo con vari personaggi animati per cercare un equilibrio tra ecologia e progresso. Il problema, insomma, sarà trovare il giusto compromesso tra la proliferazione di piante e animali e le necessità di benessere socioeconomico. Nel corso del gioco incontrerete indigeni, missionari, turisti e sfruttatori, con i quali potrete trattare, avendo come supporto un'immensa enciclopedia fotografica, un realistico supporto di suoni campionati e una mappa tridimensionale che permetterà di analizzare con lo zoom ogni dettaglio del terreno. Lo sviluppo è ancora in corso, perché per l'uscita su PC CD-ROM si dovrà aspettare circa Natale.

1200 O 2000?

Entrambi! SimCity 2000 uscirà a settembre per Amiga 1200, ricco di tutte le nuove possibilità che furoreggiavano sul PC. Potrete cioè modificare liberamente la mappa assegnata, sfruttare tre livelli d'ingrandimento, ruotare la prospettiva, scavare gallerie, sistemare tubazioni dell'acqua, competere con città limitrofe e soprattutto importare città dal SimCity originale.

GRAFICA COL SUCCHIOTTO

Anche i bambini riceveranno la loro parte con KID'S STUDIO, dedicato alla grafica semplificata per i giovanissimi. Si tratta di un generatore di storie multimediali che include moltissime immagini di alta qualità, un programma per disegnare, un registratore di suoni e vari altri strumenti del genere. Destinato a un pubblico dai sei anni in su, sarà presto disponibile per PC e Mac su CD-ROM.

SIM DISASTRO 2000

SimCity 2000 è diventato più ricco (e non potrebbe essere altrimenti; visto che dal giorno della sua uscita ne sono state vendute 300mila copie in tutto il mondo! NdMax), perché è adesso in uscita un disco dati intitolato GREAT DISASTERS (Volume 1). Disponibile per PC e Mac, è dedicato alle catastrofi di dieci città americane, alcune realmente avvenute e altre di pura fantasia. Partendo dagli ormai celebri terremoti di San Francisco, si passerà attraverso un'improbabile rivolta di avvocati fino alla classica contaminazione nucleare.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POTEVAMO CHIAMARLO "PSYGNOVITA", "PSYGN OF THE TIMES" O "NOVITA' PSYGNOSIS", E INVECE... MEZZOGIORNO IN ALLEGRIA

Avete mai contato quante volte il titolo "La forza della Lucasarts" (o una delle sue variazioni) è comparso nelle preview di TGM? Beh, con la Psygnosis succede quasi la stessa cosa, quindi dovevo pur trovare qualcosa di nuovo...

Il titolo in questione nasce dalla mezza giornata che il sottoscritto insieme a Max, Alex e a BDM ha passato nei luminosi uffici londinesi della prestigiosa casa inglese. I titoli che effettivamente vi presentiamo in questa pagina non sono pochi e non sono quisquilie, proprio per questo l'adorabile Blewitt e soci sono riusciti ad organizzare un incontro senza fine con i responsabili della Scops, della Media Design Interactive e con altre attrazioni più o meno eclatanti. La Scops (una nuova "protetta" della casa del gufo) presentava tutta una serie di educativi decisamente interessanti, che spaziavano dalla semplice avventura ai "prodotti per sviluppare la creatività". Potrei anche citarvi i titoli (e lo faccio: Abacus Island, Quantum Caste, Twins in Trouble e My Friend Fear), ma il loro arrivo in Italia non è sicuro quindi... Un titolo un po' più interessante per la gente comune era rappresentato da Scops Animation Station, un interessante programma di disegno e animazione provvisto di un ragguardevole numero di opzioni.

La Media Design poteva vantare invece due PR parecchio carine (e quindi il Mac sul quale girava il dimostrativo del loro The Big Green Disk - un programma incentrato sulla conservazione dell'ambiente, molto ben fatto - era sempre in funzione) e un certo numero di programmi esclusivamente su CD a carattere informativo: il succitato titolo lo trovate recensito su CD Magazine, mentre venivano presentati Whales & Dolphins e Butterflies of the World, utilissimo per tutti i patiti di cetacei.

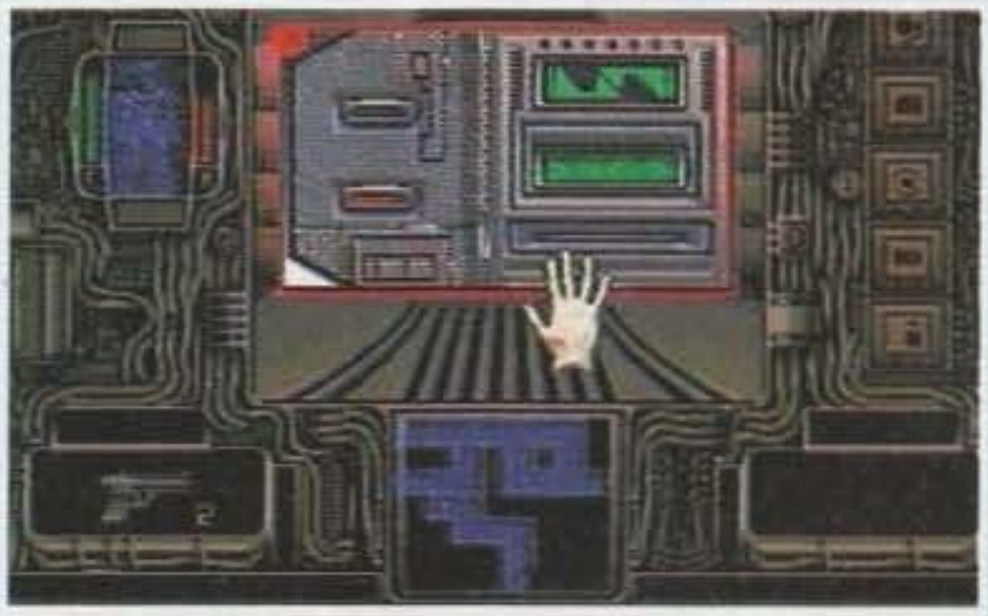
Sparsi poi per l'ufficio si trovavano poi i Digital Illusions, impersonificati nel loro leader Frederik Liliegren, che presentavano Benefactor (gioco di copertina di questo numero di TGM) e Hard Core, un platform/shoot'em up abbastanza interessante simile a molti alti titoli del genere, ma comunque intrigante.

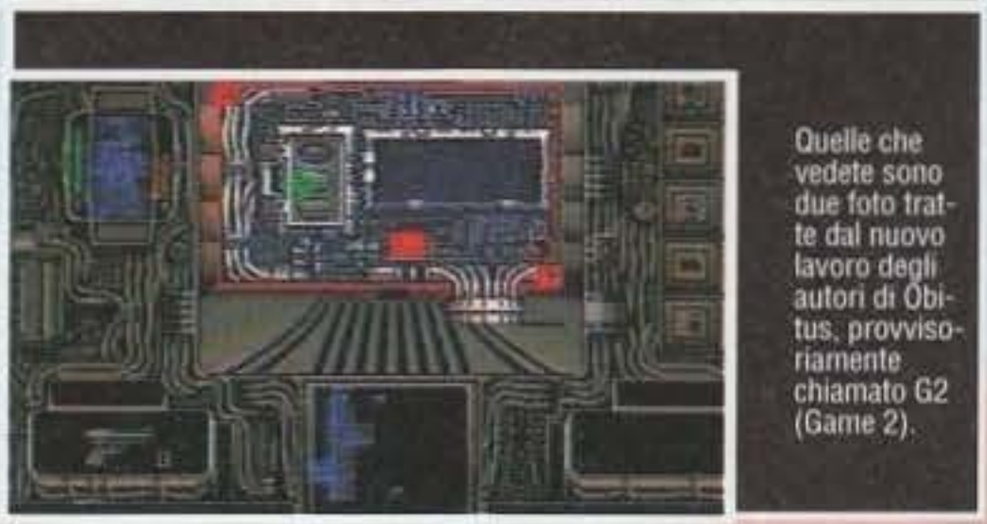
Qualcuno inoltre si dava la briga di dimostrare alla stampa Theatre of Death per PC, dopo averlo ignorato per un po' abbiamo notato i due nuovi titoli si CD, sulla quale la casa inglese punta parecchio: stiamo parlando dei "seguiti di Microcosm", ovvero Scavenger 4 e MegaMorph. Tutti e due sono, in parole povere, due shoot'em up in prospettiva con la grafica letta in tempo reale da CD, incarnando così anche in questo decennio il vetusto Astron Belt e diffondendolo sulle principali piattaforme munite del supporto argentato (PC, Amiga CD 32, FM Towns e così via). Così a prima vista ci sono sembrati mediamente interessanti, anche perché nulla potrà mai farmi dimenticare Microcosm, del quale mi pare di aver già parlato a sufficienza.

Le cose poi proseguivano (decisamente in meglio) con l'atteso Discworld (preparatevi per una trattazione completa della serie di libri - fino ad ora quindici - quando si arriverà alla recensione), del quale parliamo più diffusamente da qualche parte sempre su questo numero. Inoltre, siamo stati colti tra un sedano sgranocchiato e qualche manciata di olive ripiene con una notizia a dir poco destabilizzante: dopo le quintalate di conversioni dei vari Lemmings su tutti i formati possibili e immaginabili, è stata finalmente annunciata la terza puntata delle loro avventure. Insomma, l'intervista ai DMA di qualche mese fa è stata profetica, no?

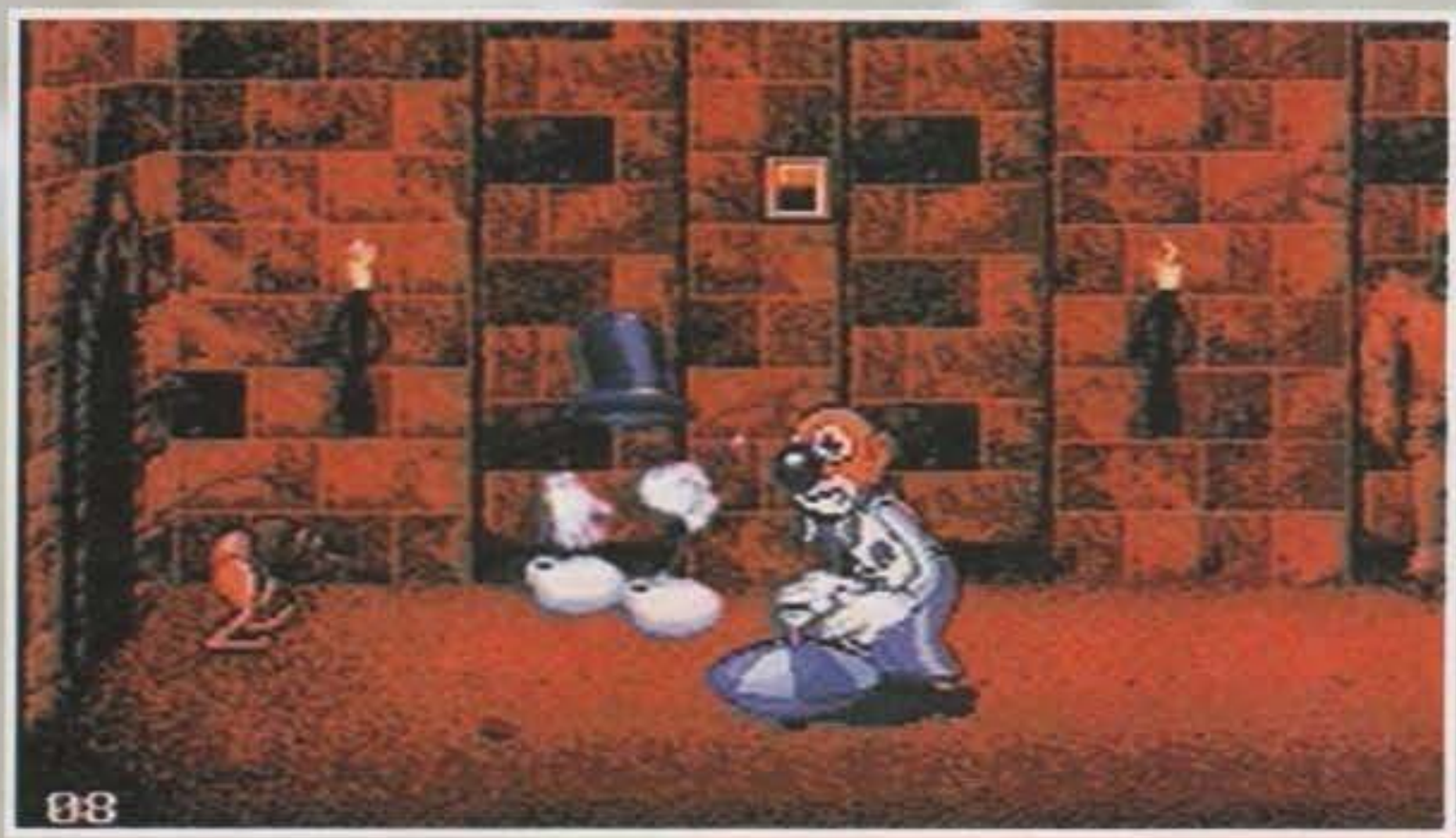
Tra la massa di gente che doveva farsi vedere, hanno brillato per la loro assenza quelli della Storm con Ground Zero, la Tag con Alpha Storm e Greg Follis con il suo Tir Na Nog. Non sappiamo assolutamente che cosa possano essere questi titoli, ma ci ripromettiamo di tenervi informati al riguardo (contenti?). Inoltre, avrebbero dovuto esserci i Divide By Zero con Innocent 2 e Victoriana, ma una non meglio precisata catastrofe naturale li ha tenuti lontani dal luogo dell'incontro - non preoccupatevi, comunque, visto che qualcosa bolle già in pentola.

Alla fine del meeting, poi (conclusosi con il crollo di un paio di poster e con la chiusura di una porta progettata appositamente per rimanere sempre aperta, nonché tre taxi chiamati dai quali siamo poi fuggiti) abbiamo messo le mani su un paio di dischetti contenenti alcune schermate:





Quelle che vedete sono due foto tratte dal nuovo lavoro degli autori di Obitus, provvisoriamente chiamato G2 (Game 2).



Due immagini tratte da un nuovo arcade in uscita per Amiga entro l'estate, si chiama Magician Castle e il suo protagonista è un bizzarro uomo invisibile.

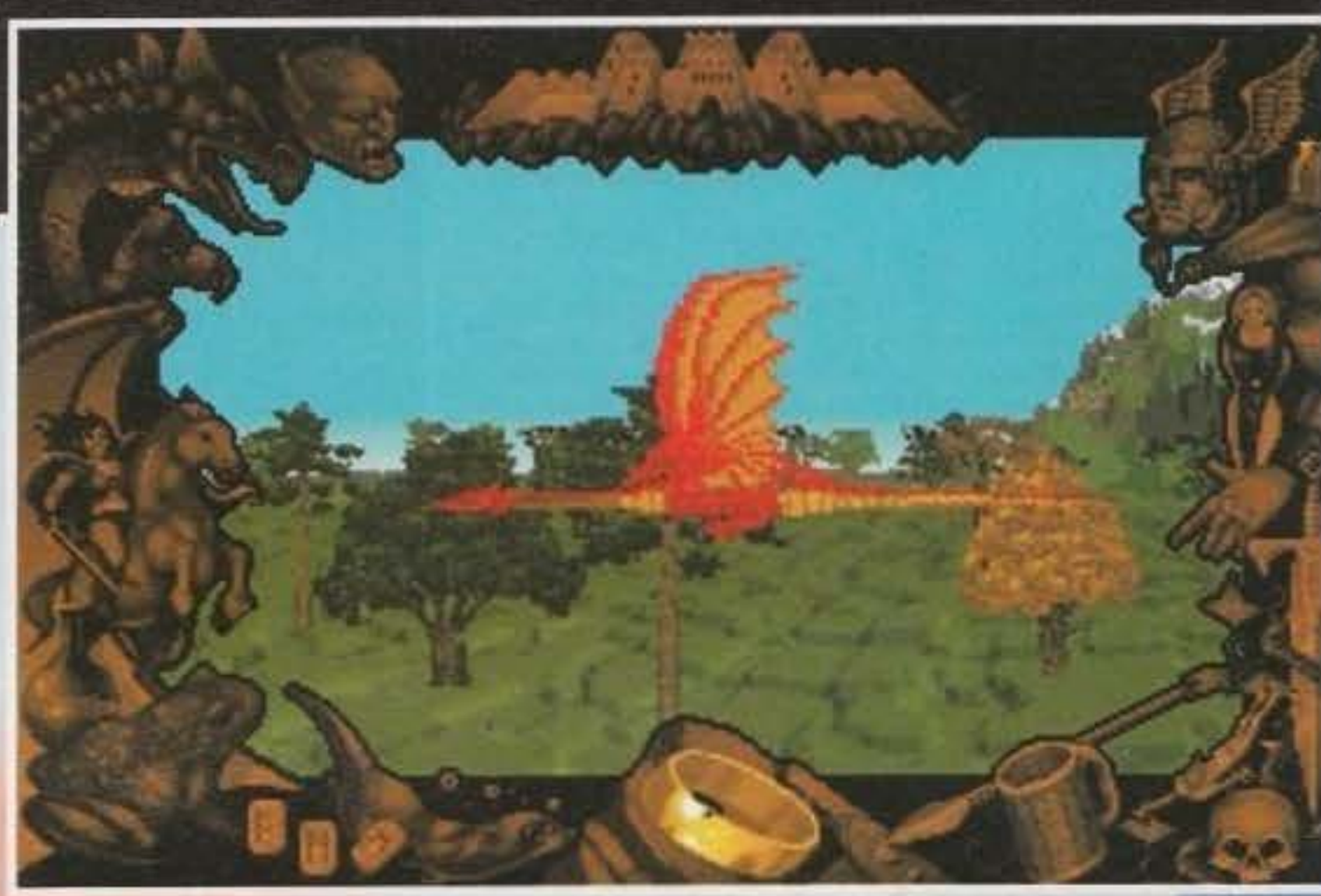
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dopo un attento esame (abbiamo letto l'etichetta) siamo riusciti a dedurre che si trattava delle immagini di G2 e di Magician Castle... Ci credereste? Nessuno dei due era stato nemmeno lontanamente trattato nel corso della giornata! Ok, da questo siamo riusciti a capire il primo è il nuovo gioco dei programmatori di Obitus (come potete vedere nelle foto sembrerebbe una cosa abbastanza criptica), mentre il secondo è un bizzarro arcade adventure con il protagonista quasi totalmente invisibile.
Last but not least, il titolo più importante (almeno secondo Max) di tutta la manifestazione: stiamo parlando di

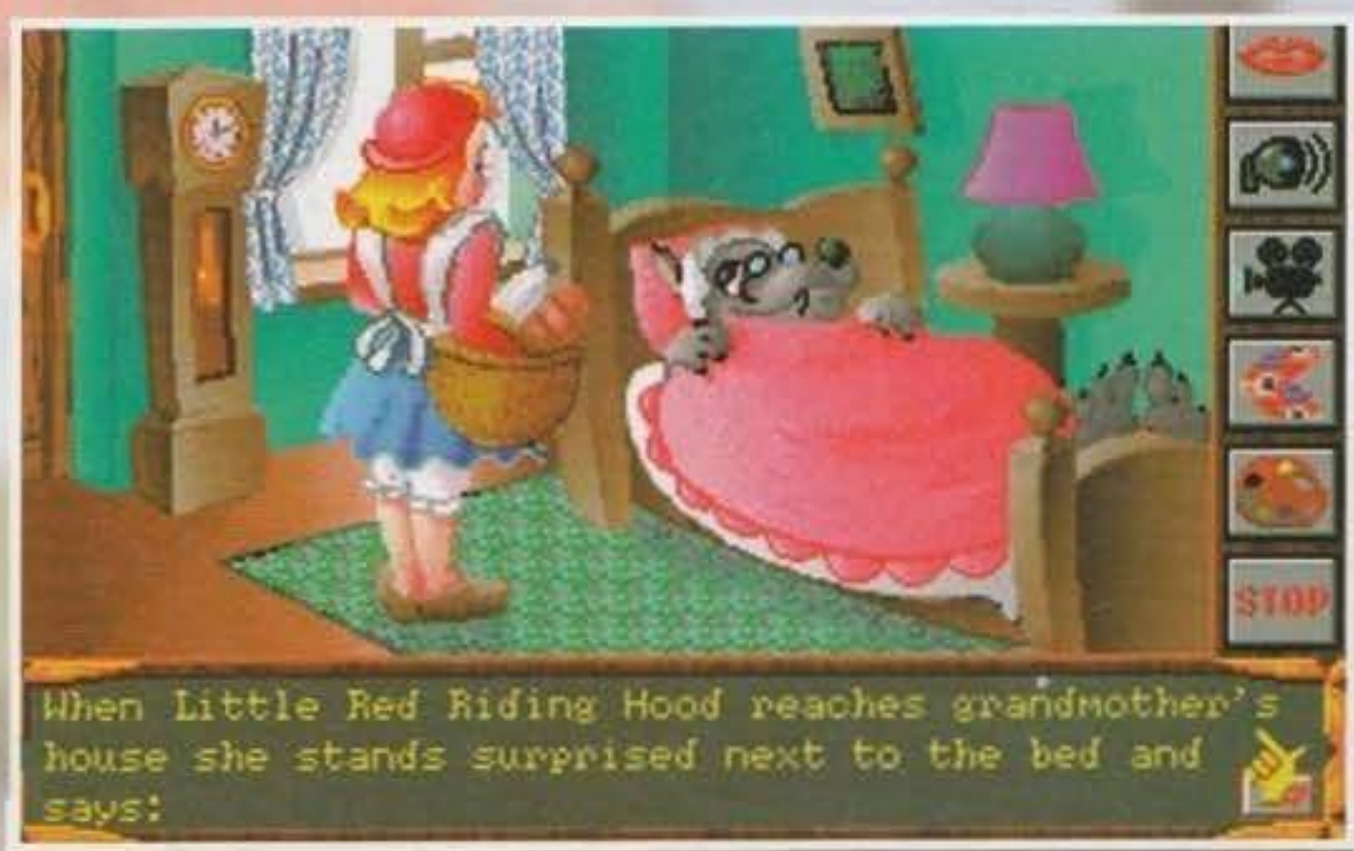
Ring Cycle, il nuovo progetto firmato Mike Singleton.



Ring Cycle, ispirato a tutta la storia dell'Anello del Nibelungo (mitologia nordica, that is - avete presente la Cavalcata delle Valkyrie, il Crepuscolo degli Dei e quella roba lì? Sì, esatto, più o meno la colonna sonora del film. Solo che non è un film). Il gioco sarà uno strano RPG in grafica tridimensionale realizzato grazie al Novissimo Engine di Mike Singleton (già autore di Midwinter, Flames of Freedom e altri titoli, nonostante un testo di un noto showman informatico italiano l'abbia dato per disperso sulla scena dei sedici bit), engine che è stato usato in forma più primitiva per la terza parte della saga di Lords of Midnight (vedi preview Domark). In questo nuovo, apocalittico sforzo il giocatore avrà la possibilità di scegliere un alter-ego tra un vasto set di incarnazioni possibili (nella foto si vede un drago, se si potesse davvero usare sarebbe uno spasso) per poi combattere contro le solite e noiosissime forze del Male (ma ci sarà anche Loki? O forse sto facendo casino?). Insomma, un bel giocone di quelli epici, peccato che l'abbiano visto solo Max e BDM, dato che io stavo allegramente sgranocchiando alcune tartine...

Marco Auletta

Se siete appassionati di balene o farfalle avete due CD-Rom della Media Design che fanno proprio al caso vostro.



Anche la Psygnosis si lancia sul mercato degli educativi, arruolando l'etichetta Scops.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

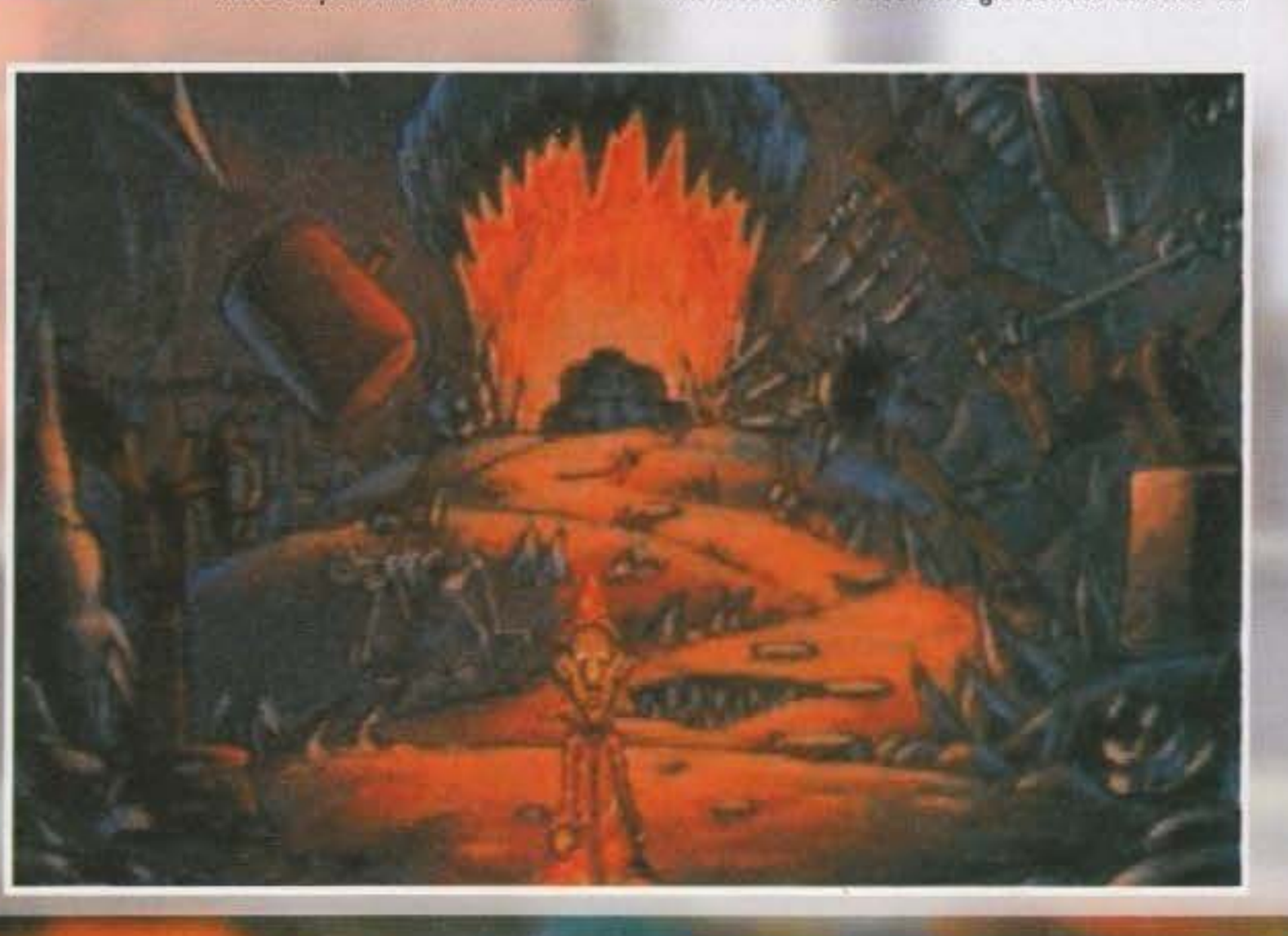
http://www.oldgamesitalia.net/

VEDIAMO CHE FINE FA CRISTOFORO COLOMBO STAVOLTA...

I maghi si riunirono per evocare la morte in persona. Iniziarono il solenne cerimoniale e, al termine, la morte apparve. In una mano scheletrica reggeva una tartina, mentre nell'altra teneva un calice di cristallo con dentro un drink con l'oliva. "Cosa volete?"- echeggiò una voce pesante come una tomba di pietra che si chiude - "Ero a una festa..."

Che in Italia si legga troppo poco lo sanno anche i sassi; purtroppo, però, questo non contribuisce a spronare la gente a prendere in mano uno di quegli ammassi di pagine e leggerli. La conseguenza prima di tale situazione la si potrà riscontrare sulla faccia perplessa di chi, tra voi, non ha idea di cosa si stia parlando nel cappello. Il brano di cui sopra, infatti, è tratto (in maniera piuttosto libera, dal momento che l'ho citato a memoria) da "Il colore della magia" di Terry Pratchett. Terry Pratchett è uno scrittore che si è inserito di prepotenza nell'olimpo degli autori di romanzi brillanti. La sua fortunata saga ambientata sul "Mondo Disco", un pianeta piatto che vaga nello spazio trasportato dal dorso di una enorme tartaruga, ha riscosso un largo successo in tutta Europa. Quelli che tra voi hanno avuto occasione di leggere qualcosa del maestro delle parodie demenziali, Douglas Adams (autore della "Guida Galattica degli Autostoppisti), hanno un'idea piuttosto precisa di quello che li aspetta. Una trama completa e intrigante, uno stile narrativo di tutto rispetto e un'infinità di situazioni demenziali al limite del concepibile e dalla prorompente carica umoristica. E come a suo tempo fu tratto un gioco dal capolavoro di Douglas Adams, adesso ci troviamo davanti al "work in progress" del gioco dedicato al Mondo Disco e ai suoi assurdi abitanti. Da quello che ci è giunto, queste schermate che vi pubblichiamo e le scarse informazione reperite da Max a Londra durante l'ECTS, possiamo affermare, senza tema di smentita, che il gioco sarà un'avventura grafica. Sviluppata dal gruppo dei Teeny Weeny, una piccola società di sviluppo software dal sicuro talento ma dalla fama ancora limitata, l'avventura di Discworld seguirà, tecnicamente parlando, le orme delle migliori produzioni LucasArts. Le foto che vedete in giro possono darvi un'idea della qualità grafica delle schermate che comporranno l'ambientazione del gioco, e i programmatori ci hanno assicurato che durante tutto il gioco si farà un utilizzo pressoché incessante di lunghe sequenze animate. Quella delle sequenze animate è una scelta dettata dalla volontà del team di sviluppo di inserire il giocatore in una sorta di vero e proprio film interattivo.

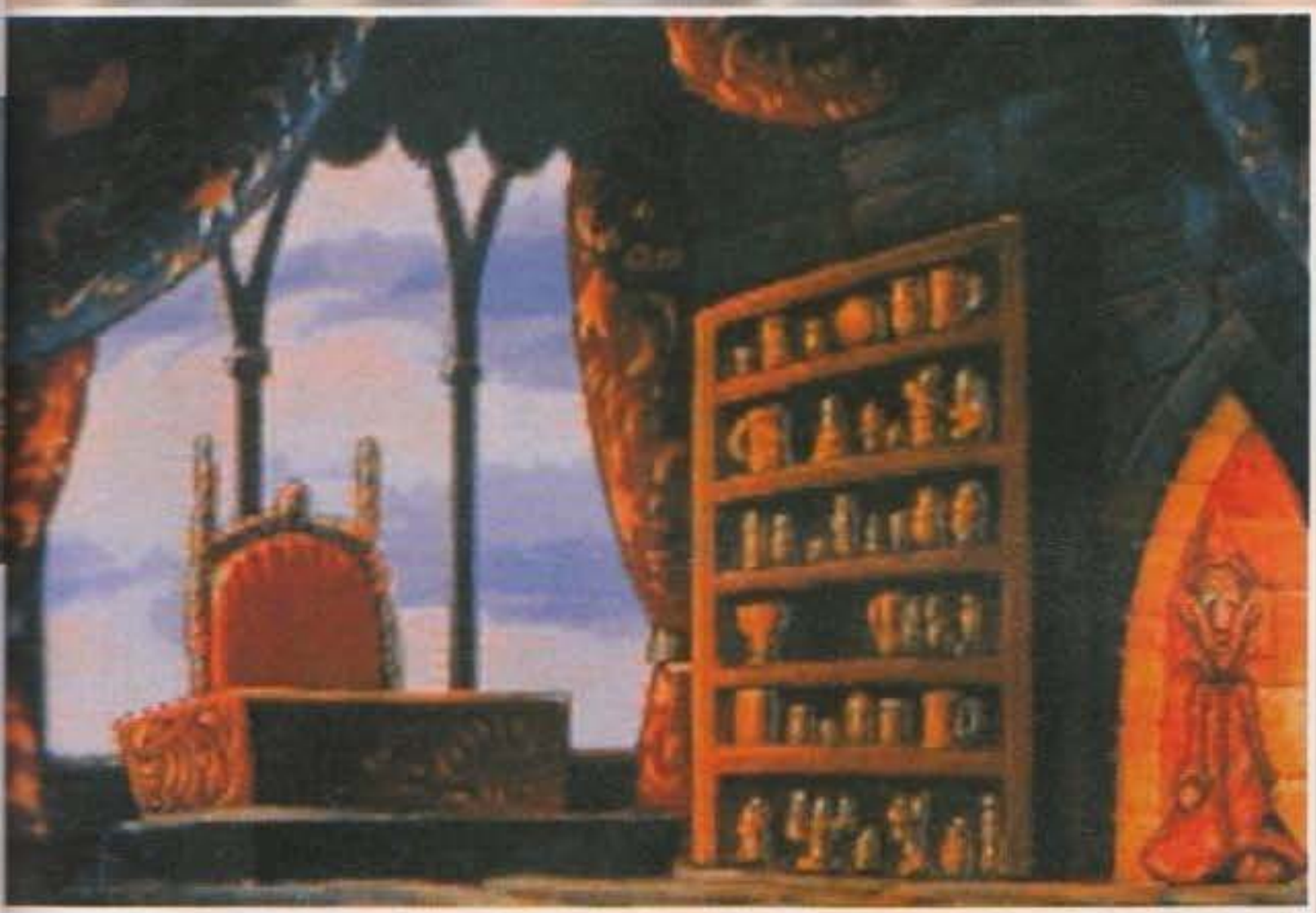
A voler cercare il pelo nell'uovo questa storia del film interattivo l'abbiamo già sentita almeno un



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



migliaio di volte, ma stavolta i Teeny Weeny sembrano davvero convinti di riuscire nell'intento: staremo a vedere... In ogni caso, venendo pubblicizzato questo prodotto come il gioco che sfrutta la licenza più importante dell'anno, torniamo a occuparci di quello che il gioco sarà, o dovrebbe diventare. Come abbiamo già detto, i Teeny Weeny sono degli estimatori delle avventure "made in Lucas", e più precisamente sono rimasti letteralmente stravolti dall'avvento di Monkey Island e del suo seguito. In ragione di ciò, Discworld avrà un'interfaccia utente di stampo ultraintuitivo (anche se dalle foto non traspare nessun indizio sulla sua effettiva consistenza) e una trama molto intricata. Sebbene il gioco non sia basato su nessuno dei romanzi in particolare, l'ambientazione globale è proprio quella del Mondo Disco, tanto che vi capiterà certamente di incontrare personaggi mitici quali "Bagaglio" (un bauletto fatto di legno di Pero Santo, intelligente e cattivissimo) o "Cohen il barbaro" (il più grande eroe del mondo disco che ha ormai più di ottant'anni e che venderebbe la madre per una dentiera). Personalmente spero in un utilizzo intensivo del personaggio della morte che rappresenta, insieme a Marvin (il droide maniaco-depressivo della Guida Galattica degli Autostoppisti), l'essere più divertente che abbia mai fatto la sua comparsa su di un libro. La qualità finale della trama del gioco sarà garantita da Terry Pratchett in persona che darà la sua supervisione, e forse qualcosa in più, a tutto il prodotto.

Dimenticavo di dire che il principale formato per cui il gioco di Discworld sarà disponibile sarà quello per PC-CDROM. Questo dovrebbe darvi un'idea approssimativa della vastità che caratterizzerà l'avventura. In seguito giungeranno la versione per PC su dischetti, quella per Mega CD e, infine e coraggiosamente, quella per 3DO. Per le versioni su compact, è sicuro che i dialoghi verranno doppiati da attori professionisti, ed è molto probabile che un paio di loro avranno un nome famoso; ma per avere maggiori dettagli dovremo attendere un altro po'.

Giancarlo "JH" Calzetta

TEENY WEENY? E CHI SONO?

I Teeny Weeny, che letteralmente vuol dire "piccolo piccolo", sono effettivamente una piccola società inglese sulla scena videoludica da qualcosa in meno di tre anni. Al proprio attivo hanno diversi prodotti, tutti sviluppati per conto terzi, che coprono praticamente tutto il parco macchine dell'attuale scena dei videogiochi. Hanno prodotto titoli per Amiga, Pc e console varie. La gavetta che li ha visti protagonisti in questo primo periodo della loro carriera li ha condotti, finalmente, a produrre alcuni giochi per conto proprio. Il primo che vedrà la luce sarà proprio il largamente trattato Discworld. In seguito dovrebbero arrivare Discworld Pinball, che non penso abbia bisogno di maggiori dettagli, e il seguito di Discworld stesso. Entrambi questi titoli sono in uno stadio piuttosto primitivo di sviluppo, ma in procinto di ultimazione è il loro terzo (e ultimo per quel poco che sappiamo) progetto in cantiere: Teeny Weeny Western. A prescindere dal fatto che il nome del gioco mi dà un'impressione di tremendamente provvisorio, il gioco consisterà in un simulatore di cow-boy. Voi, infatti, vi troverete negli stivali di una di quelle facce di cuoio sempre alle prese con rapine, sceriffi, furti di bestiame, deserti e chi più ne ha più ne metta. La struttura di gioco sembrerebbe tipica da avventura grafica, ma come si fa ad andare a caccia di indiani con un puntatore per il mouse? Secondo me sarà qualcosa di diverso, e speriamo che imparino a mandarci delle press-release più dettagliate...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'UNICO CON TUTTE

PER GUADAGNARSI IL TITOLO

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold LTD. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA CD' 'MASTER SYSTEM' and 'GAMEGEAR' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAMEBOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo.

Screen shots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

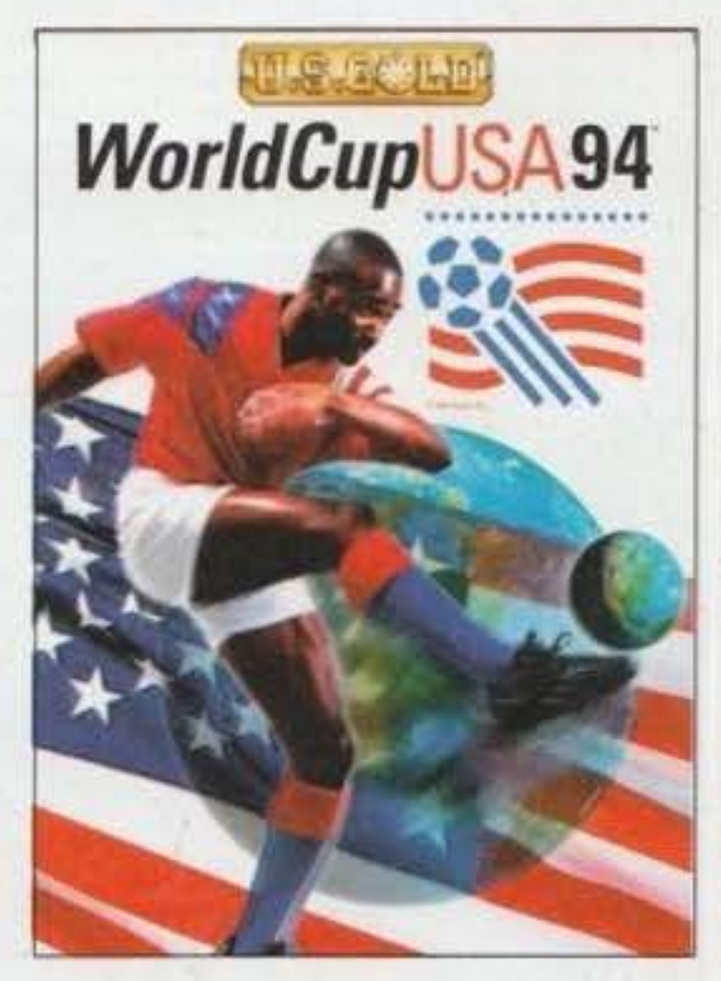
http://www.oldgamesitalia.net/

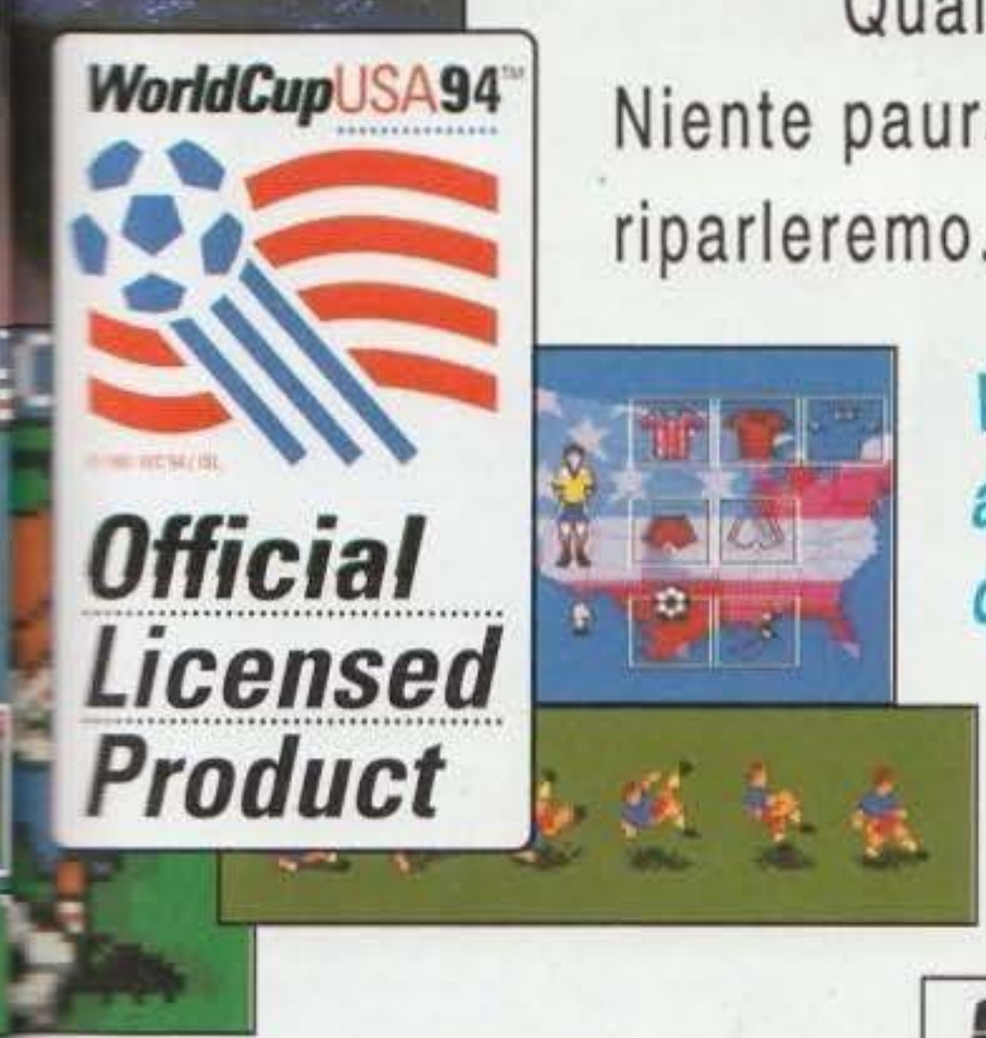
LE CARTE IN REGOLA

GIOCO UFFICIALE DEI MONDIALI

ENTUSIASMO, coraggio, grandi prestazioni e volontà di ferro: i tratti distintivi del più famoso torneo di calcio del mondo e, insieme, gli ingredienti del gioco di calcio **PIU' SENSAZIONALE: WORLD CUP USA '94.** Il più appassionante test di abilità, strategia e tattica mai concepito. Qualche dubbio? Niente paura! Giocaci e poi ne riparleremo...

- MEGA CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- AMIGA
- IBM PC
- CD ROM





WORLD CUP USA '94: assapora il gusto della vittoria!

Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel. 0332/874111 (10 linee) Fax 0332/870890

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TITOLO 1942 PACIFIC AIR WAR CASA MICROPROSE FORMATI PC

TITOLO STAR TREK NEXT GENERATION CASA SPECTRUM HOLOBYTE FORMATI PC CD-ROM

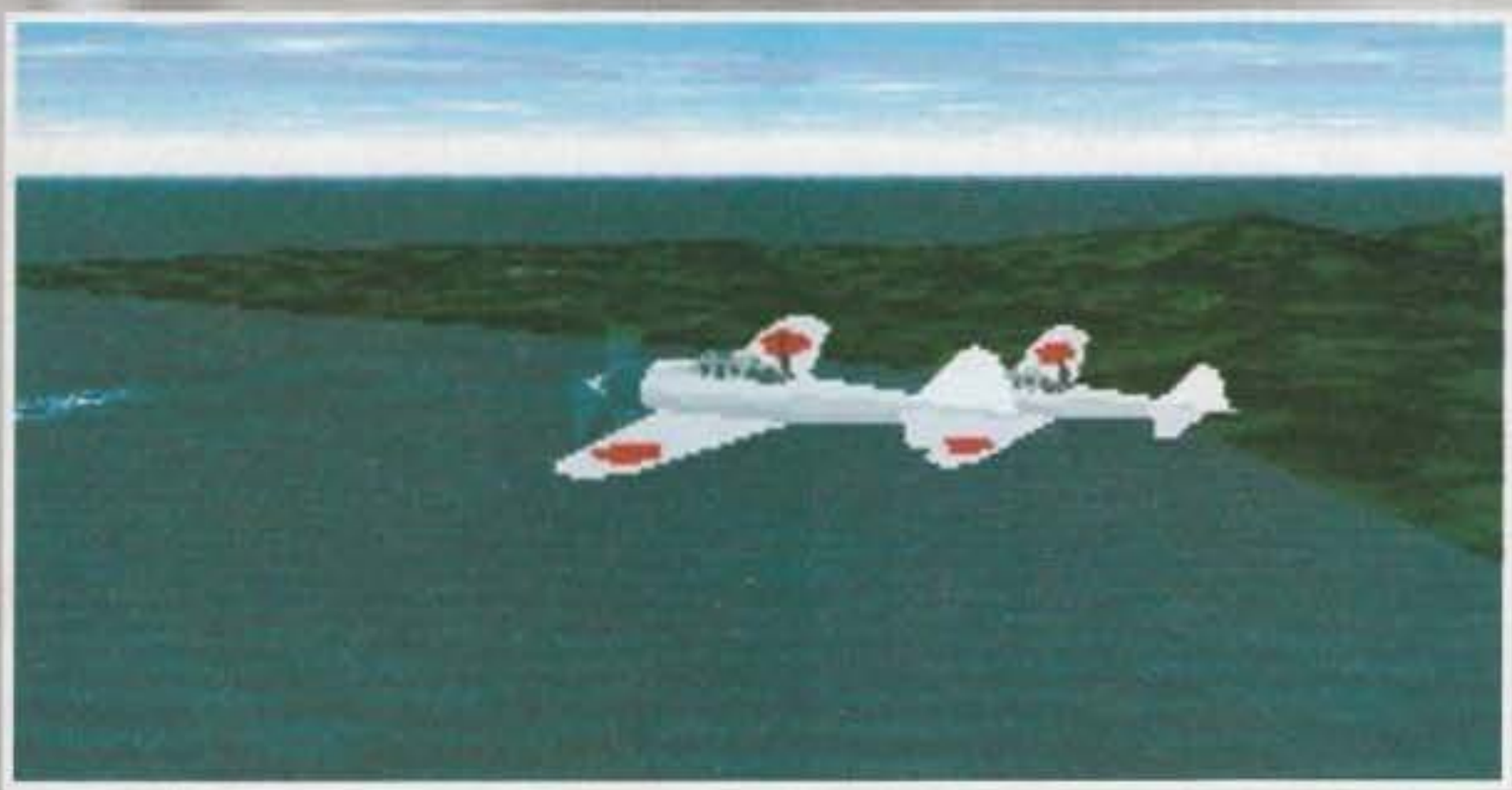
MICROPROSICAMENTE PARLANDO

Sembra uno scioglilingua, ma le novità che dovrebbero saltar fuori dalla casa americana nell'arco dei prossimi mesi sono davvero tante e mi sembrava doveroso un titolo che lasciasse il segno...

D'Impossible Mission 2025 trovate una paginetta di preview alla pagina seguente, poiché abbiamo pensato che meritasse un trattamento a parte, e per il resto? Per il resto ci sono un sacco di altri titoli che stanno per vedere la luce, titoli che dopo gli ottimi F-14 Fleet Defender e UFO dovrebbero suscitare un discreto interesse. E allora? E allora continuate a fare quello che state già facendo, ovvero leggere.

Mmmh, facciamo una pagina di roba per l'Amiga e una per il Picchio? Ok... flap! flap! flap! Di taglio? E adesso come faccio? Vabbè, seguiamo l'ordine cronologico e basta.

Voi tutti avete presente F-14 Fleet Defender, recensito sullo scorso numero di TeGheMè. Voi tutti avete presente UFO - Enemy Unknown, l'ultimo grande titolo targato Microprose. Come sarebbe a dire no! No?!? Ah già, dimenticavo... ne trovate la recensione su questo stesso numero. L'avete letta? Bene! Non l'avete letta? Fa niente, sappiate solo che dovrebbe essere disponibile anche la versione per CD-Rom, oltre a quella su dischi da noi redatta, mentre per quella Amiga dovrete aspettare fino a Giugno. Ma non dovevo seguire l'ordine cronologico? Bah! Pazienza, sarà per un'altra volta. Ripeto, per qualsiasi ulteriore informazione al riguardo c'è una bella recensione dei Bbros su queste stesse pagine, se poi non vi fidate, non so cosa farci. E' bello, punto.



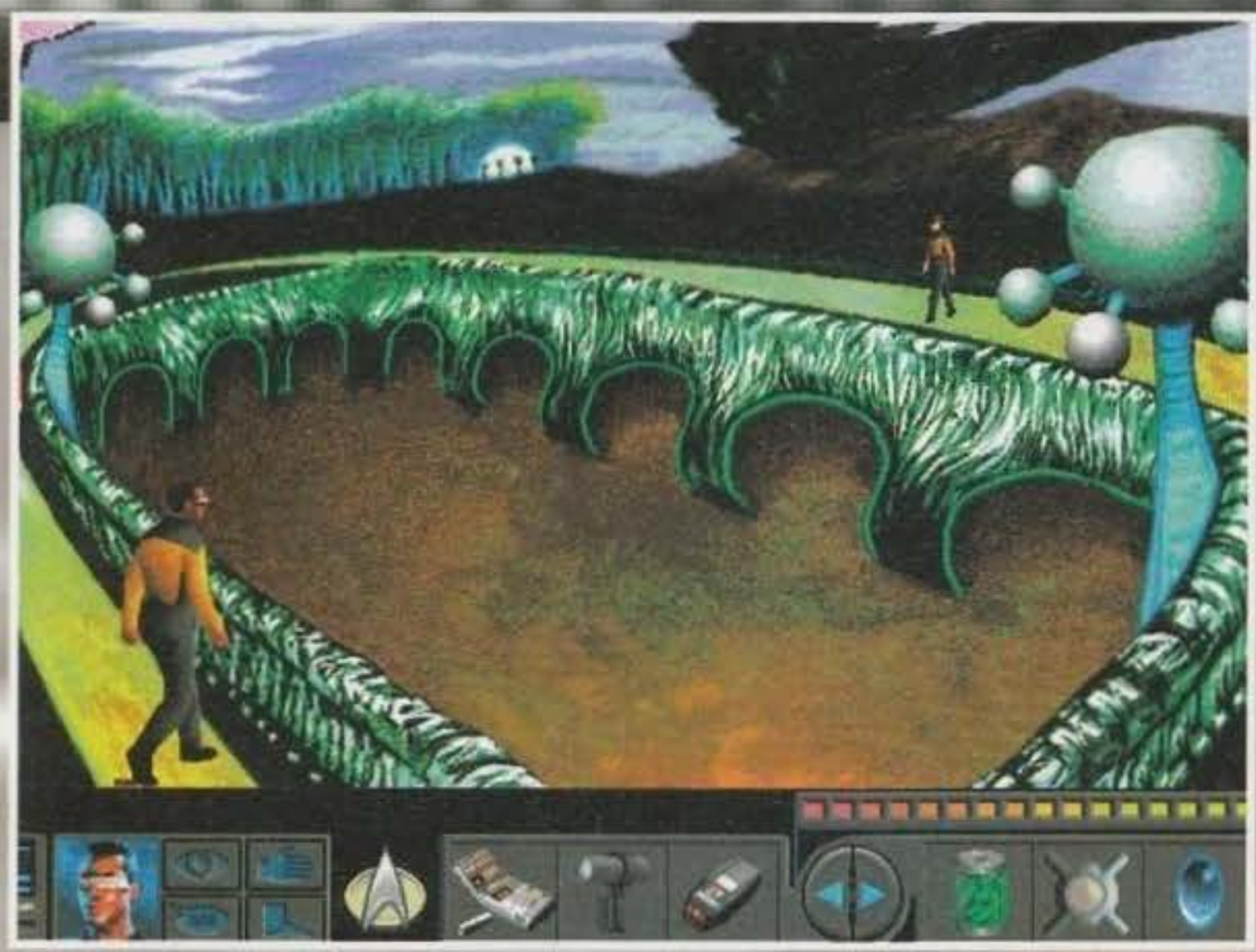
Per la felicità di tutti i possessori del chipset AGA, al momento in cui leggerete queste righe, dovrebbero essere in commercio anche le due versioni per Ciddo 32 e per A1200 di Gunship 2000. Ora che sto scrivendo quest'articolo non so se faremo in tempo a farne un'update su questo stesso numero, comunque sia una precisazione fondamentale mi sembra il caso di farla: la serie di Gunship ha venduto oltre un milione di copie in tutti i vari formati esistenti, la versione per A500 di Gunship 2000 era qualitativamente molto valida (il miglior gioco nel suo genere) e questa nuova versione può vantare lo stato dell'arte delle animazioni realizzate col Silicon Graphics (stratagulp!) oltre a un miglior sonoro rispetto alla versione per A500.

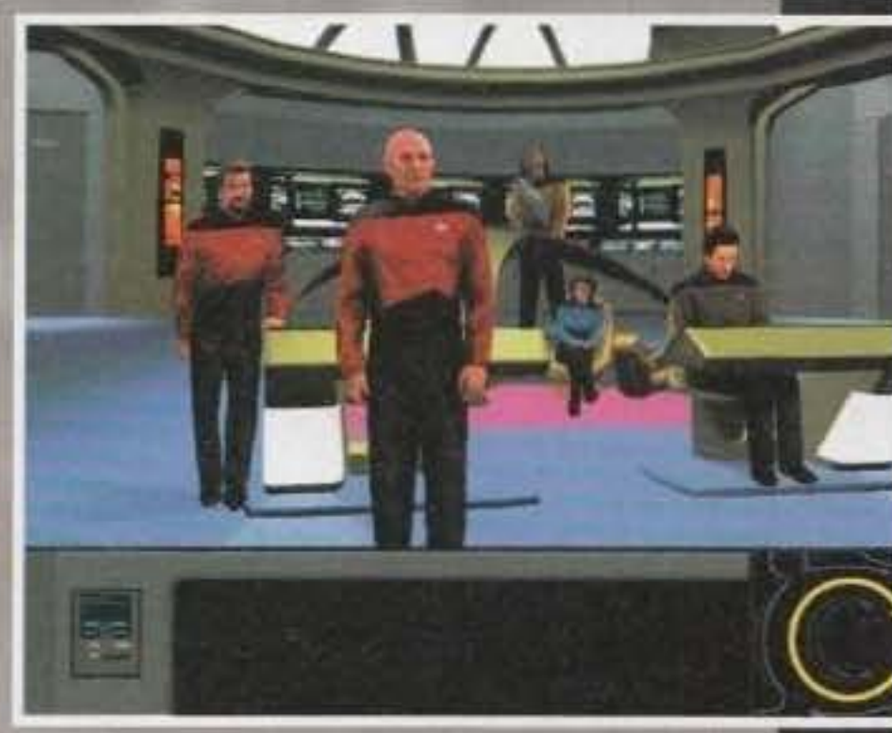
Dopo vari ritardi posso finalmente annunciarvi che è uscito Bloodnet, recensito da noi a Gennaio e che è stato commercializzato solo ad Aprile per motivi di natura commerciale. In poche parole, alla MP hanno voluto far uscire in contemporanea le due versioni, quella per PC su dischi e quella per CD-Rom. Adesso sapete anche questo.

Passiamo finalmente alle cose serie. Per IBM PC e Compatibili sarà disponibile a giorni 1942: Pacific Air War, una realistica simulazione di guerra aerea ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale. Sarete difatti protagonisti delle più cruente battaglie che hanno segnato la storia degli scontri armati durante il secondo conflitto bellico mondiale. Avrete la possibilità di schierarvi dalla parte dell'aviazione Statunitense o dalla parte di quella Giapponese, in modo tale da poter analizzare sotto i due differenti punti di vista le varie battaglie, come quelle di Santa Cruz, o del mare delle Filippine, o ancora delle isole Midway...

Ogni missione è stata progettata in base ad alcuni documenti storici che hanno permesso ai programmatori di ricostruire per filo e per segno lo svolgimento di ogni singolo scontro, oltre a naturalmente l'accurata precisione usata dagli stessi per rappresentare le varie località. Questo aiuterà il giocatore a immedesimarsi ulteriormente nella già tesa atmosfera che verrà così a creare. Manuali di volo originali, una perfetta ricostruzione dei vari aerei, le stesse tattiche adottate dai due fronti durante la suddetta Seconda Guerra Mondiale, sono tutti elementi che contribuiranno ad aumentare la dose di realismo. Per non parlare, ovviamente, delle tecni-

http://www.oldgamesitalia.net/





che grafiche usate dagli autori di questo gioco.
Come era prevedibile oltre a un uso massiccio dei poligoni sono state adottate anche tecniche di Texture Mapping per i cieli e per i mari, mentre per gli aerei e i paesaggi oltre alla già citata TM è stato utilizzata anche l'ormai straconosciuta Gouraud Shading. Insomma, per farla breve, questo 1942 - Pacific Air War sembrerebbe proprio essere un titolo imperdibile per tutti gli appassionati di simulatori di volo. Staremo a vedere, nel frattempo vi rimando ad una sicura recensione sul prossimo numero.
Sempre per il mese di Giugno sono previste le uscite di uno scenario per Subwar 2050 e di Across The Rhine, entrambe per PC. Il primo è ovviamente un editor di missioni, mentre per il secondo il discorso da fare è un tantino più complesso (comunque già sviluppato nella preview dello scorso numero). Sembrerebbe che alla Microprose abbiano ben pensato di completare con un simulatore di combattimento a terra l'ambientazione della Seconda Guerra Mondiale (vedi anche 1942 - PAR). In Across The Rhine infatti si comincerà a giocare nel mese di Giugno del 1944 con gli alleati che sbarcano in Normandia e iniziano gli scontri con la fanteria e i carri armati. Al giocatore sarà permesso di schierarsi dalla parte delle truppe alleate o di quelle tedesche, e non verrà impegnato solo dal punto di vista strategico, bensì se la dovrà vedere anche in campo aperto prendendo il controllo diretto dei veicoli dell'esercito (carri armati). Inutile dire che anche in questa produzione la dose di realismo presente è massiccia, grazie a studi approfonditi sulle ambientazioni e sullo svolgimento dei singoli scontri.
All'interno della confezione, infine, ci sarà anche un editor di missioni per crearsi delle battaglie personalizzate e uscire così da quelle che sono delle pure situazioni "storiche".
A Luglio invece, per CD-Rom, dovrebbe finalmente uscire quello che probabilmente è il titolo più atteso dalla stragrande maggioranza della fauna e della flora (VF, tranquillo, non mi sono dimenticato di te) redazionale: Star Trek The Next Generation, sviluppato dalla Spectrum Holobyte... Spazio, ultima frontiera. Questi sono i viaggi dell'astronave USS Enterprise e io sono il capitano Jan Luc Piccard... TA-TTA-TA... Si tratta della trasposizione su monitor di un episodio speciale che va al di là della serie televisiva, episodio intitolato "A Final Unity" in cui non mancheranno situazioni da cardiopalma e in cui il vostro scopo sarà quello di giungere là dove nessun uomo è mai giunto prima (e mi pareva...). Scherzi a parte, dovrete visitare nuovi mondi e prendere man mano il controllo di tutti i membri dell'equipaggio: il capitano Piccard, Wolf, il comandante Ryker, la dottoressa Beverley Crusher, il consigliere Troi, Geordie Laforge e Data; ovviamente per risolvere quello che in definitiva si rivelerà essere un graphic adventure senza eguali. Ve la dovrete vedere con i Romulani, i Ferengi, i Garidiani e i Vulcaniani, e saranno molte le situazioni apparentemente impossibili da risolvere. Graficamente sembra impressionante (tutto in Super VGA), ci saranno naturalmente le colonne sonore originali su piste audio, per non parlare delle voci degli stessi protagonisti della serie televisiva. Alla Microprose ci hanno assicurato che le caratterizzazioni dei personaggi sono state mantenute inalterate e che sembrerà d'interagire direttamente con un telefilm. Se tutte queste premesse saranno mantenute, lasciatemelo dire, ci troveremo davanti a qualcosa d'incredibile (trust me). Qui non vediamo l'ora, non so voi.
"All systems ready, Commander." "Engage!".

Emanuele "SHIN" Scichilone

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il malvagio Loki e le terribili orde di Hakrat saranno tra breve troppo potenti per essere fermati. E' tempo che gli Dei intervengano prima che tutto sia perduto. Calatevi nel ruolo di Heimdall e sacrificate il vostro status divino per tornare nelle terre vichinghe, ritrovare i frammenti dell'Amuleto Sacro e arrestare l'avanzata di Loki.

Heimdall 2

AMIGA 1 MEGA
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Missione impossibile 2025

Qualcuno si chiederà "che cavolo vuol dire 'sto titolo?". Vuol dire, vuol dire. Vi dice niente "Impossible Mission"? Epyx Rulez!

E' lui o non è lui, è lui o non è lui... certo che è lui. Ve lo ricordate? Immagino di sì, credo sia impossibile dimenticarlo... sigh! Non sono mai riuscito a finirlo. Ho completato il secondo, ma il primo mai. Parlo del gioco originale della Epyx per C-64. Beh, sta di fatto che qualcuno ha avuto la brillante idea (bisognerebbe fargli un monumento) di farne una versione speciale per il trio di macchine Commodore: A500, A1200 e CD-32. Ad essere sinceri non vedo l'ora di metterci le zampacce sopra e spero tanto che ne venga fuori qualcosa di unico, ma tagliamo corto e cominciamo a parlare di questo Impossible Mission 2025.

Come si può benissimo intuire siamo nell'anno 2025 e il diabolico professor Elvin Atombender, il solito scienziato pazzo, si è messo in testa di conquistare il mondo. Per riuscire nel suo intento si è segregato al piano superiore di un edificio di massima sicurezza nella città di New Angeles. Naturalmente ha eretto tale palazzo come propria dimora, nonché ufficio di lavoro, e ha riempito i piani sottostanti di robot, e di strani marchingegni, per proteggersi dall'intervento di qualche folle che volesse fare l'eroe. Ma non solo, ha fatto anche in modo di suddividere le chiavi di accesso ai livelli superiori in tanti piccoli pezzettini e di nasconderli nei luoghi più impensabili... Si sa, gli scienziati sono strani. Inverosimilmente toccherà a voi riuscire in tale impresa, vestendo i panni di tre differenti personaggi: Felix Fly (un ranger), Tasha (una ginnasta) e RAM 2 (un cyborg). La struttura base del gioco sarà sostanzialmente la stessa del capolavoro che ci ha fatto letteralmente impazzire ormai un decennio fa, anche se molte sono le innovazioni apportate per questo ritorno alla grande. Giusto per farvi sbavare un po' sappiate che sarà possibile raccogliere parecchi bonus, come Jet Pac, armi con differenti capacità di fuoco e power-up di vario genere e che potrete accedere all'interno di numerosi terminali (e fin qui...), alcuni dei quali includono parecchi sottogiochi come ad esempio uno shoot'em up spaziale, una scheda circuitale sottoforma di puzzle-game o dei puzzle musicali (ah beh... allora si ragiona).

I livelli da esplorare in totale sono cinque, ognuno rappresentante un diverso settore dell'edificio e ognuno dei quali differisce dall'altro per ambientazione grafica. Rispettivamente sono nomati: Car Park, Offices, Computer Zone e Industrial Zone, più ovviamente la Penthouse Suit (dove risiede il malefico professore). Potrete usufruire di ascensori, monorotaie e altri mezzi di locomozione di questo calibro e, tanto per aggiungere la ciliegina sulla torta, ci sarà anche un livello bonus rappresentato dal gioco originale della Epyx (il primo, l'unico, l'impareggiabile... Impossible Mission). Tecnicamente parlando ci dovremmo trovare a un uso dei 256 colori per la versione AGA e a delle animazioni realizzate col 3D Studio, probabilmente solo per il CD. Tutto questo a Maggio di quest'anno, il che vuol dire che una recensione sul prossimo numero è molto probabile.

Emanuele "SHIN" Scichilone

La connessione con i vari terminali può riservare sorprese più o meno piacevoli...

Il fascino dell'ispezione in tempo reale dei vari oggetti è rimasto inalterato, e come al solito dovrete vedervela da un'orda di seccatori che rallenteranno le vostre operazioni.

I "puristi" forse storceranno un po' il naso, ma in questa nuova versione anni '90 il vostro agente potrà persino indossare poderosi jet-pack e svolazzare per i livelli.

Non mi dite che non vi ricordate di lui... Uno dei giochi più mitici della storia del Commodore 64, un capolavoro assoluto che avrete la possibilità di giocare nella sua versione originale anch'essa presente all'interno del programma.

Una delle innumerevole novità di Impossible Mission 2025 è la possibilità di scegliere fra tre diversi personaggi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA NEW

B.C.S.

VIA MONTEGANI,11 A MILANO

TEL. (02) 8464960 r.a
FAX.(02) 89502102

ATTENZIONE !!
NUOVA
APERTURA A
PAVIA
CENTRO COMMODORE
ASSITEC
IN VIA TRIESTE,97
TEL.0382/539315

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA CON CONSEGNA ENTRO LE 24 ORE

RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA ' PERMETTE DI SELEZIONARE NELLE VERIONI AMIGA 1.2 E 1.3, TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICISSIMO DA INSTALLARE CON MANUALE IN ITALIANO.

£. 75.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O 1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.

£. 79.000

ENSPANSIONE DA 1 MEGABYTE PER AMIGA 600

£. 120.000

ESPANSIONE INTERNA 512KB	L. 79.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB	L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB	L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000	L.280.000
ESPANSIONE ESTERNA PER A500 2MB	L.290.000

MEMORY MASTER 1200
ESPANSIONE INTERNA PER A1200
1 MB ESPANDIBILE A 9MB DRAM
32-BIT CON OROLOGIO
£.320.000

VIDI AMIGA 12 V. 2.0
£.256.000
DIGITALIZZATORE PER AMIGA VERSIONE AGA

ESCLUSIVO

ESCLUSIVO

AMIGA 1200 32 BIT "DYNAMITE"
CON IN OMAGGIO DELUXE PAINT IV (AGA)
E DUE GIOCHI, SOFTWARE AMIGA
DOS 3.0 IN ITALIANO 1MEGA ROM,2MB RAM
ESP.A 10MB RISOLUZIONE 1280X512 A 256

£.739.000

£. 1.490.000

PERSONAL 80386 SX40 MHZ DESK TOP
MEMORIA RAM 2 MBYTE TASTIERA AVANZATA
DISCO INTERNO DA 1.4 3" 1/2 MOUSE TRE TASTI
HARD DISK 130 MEGABYTE SCHEDA VIDEO E
MONITOR A COLORI SVGA
SCHEDA SONORA COMPATIBILE S.BLASTER
MONITOR COLORE SVGA DOS 6.02 E WINDOW

AMIGA		PC	
BRIAN THE LAION	£. TEL.	FLIGHT SIMUL. 5	£.109.900
APOCALYPSE	£.99.000	WINTER OLIMPICS	£.99.900
AMBER MOON	£. TEL.	INDYCAR	£.89.000
ARMOUR GEDDON 2	£. TEL.	ULTIMA VIII (PAGAN)	£. TEL.
BATTLE ISLE 2	£. TEL.	PACIFIC STRIKE	£. TEL.
TORNADO	£.99.000	BLODONET	£. TEL.
LAMBORGHINI	£.59.000	MORTAL COMBACT	£.79.000
DOG FHGT	£.99.000	T.F.X.	£.119.900
FIFA INT.	£. TEL.	BODY BLOWS 2	£.89.900
FATMAN	£.69.000	FIGHTIN' MANIACS	£.79.900
CHAMPIONSHIPM	£.69.000	MICROCOSM	£.139.000
FURY OF THE FUR	£.79.000	PINBALL FANTASIES	£.69.000
GENESIA	£.79.000	A.T.P.	£.125.900
SENSIB. SOCCER II	£. TEL.	ACROSS THE RHINE	£129.000
VIRTUA RACING	£. TEL.	MEGA RACE	£.129.000
DANGERUS STREET	£.59.000	CHAMPIONSHIP MAN	£. TEL.
		FLEET DEFENDER	£. TEL.
		DRAGON SPHERE	£.129.000

CD VIETATI AI MINORI

BUSTIN OUT	£.99.000
SEX DARLINGS	£.79.000
101 SEX POSITIONS	£.99.000
MYSTIQUE THE CAR	£.99.000
GIRLS OF XXXED	£.99.000
E TANTI ALTRI TELEFONA	

£.369.000

HD40MEGABYTE PER AMIGA 1200
AMIGA 600 FACILE DA INSTALLARE
DISPONIBILE ANCHE DA 80-120MB

L.69.000

SCHEDA AUDIO PER PC COMPATIBILE ADLIB E SOUND BLASTER CON REGOLAZIONE DEL VOLUME

£.679.000 con

OMAGGIO 100 giochi

AMIGA CD32 COMMODORE
32 BIT CD-ROM
256.000 COLORI SU UNA PALETTE
DI 16.8 MILIONI DI COLORI.

MODULO FULL MOTION ..... £.449.000

Alfred chicken	£.69.000	Microcosm	£.139.000	American football	£.69.000
Zool	£.69.000	Sherlock Holmes	£.89.000	Super Putty	£.49.000
Pinball fantasies	£.69.000	Jurassic Park	£.69.000	Defender Crown II	£.69.900
Sleepwalker	£.69.000	T.F.X.	£.109.000	Overkill-Lunar	£.59.000
D'generation	£.69.000	Lotus trilogy	£.59.000	Means Arena	£.69.000
Sensible Soccer 93	£.69.000	Championship golf	£.79.000	Chuck Rock	£.69.000
F17 Challenge	£.89.000	Wolfpack	£.109.000	Chaos Engine	£.69.000
Nigel Mansel	£.69.000	Trolls	£.69.000	Bubble & Squeack	£.69.000
Tornado	£.109.000	Iternational Karate Plus	£.69.000	Uridium II	£.79.000
Liberation	£.69.000	Morph	£.69.000	Fire Force	£.79.000
				American Fotball	£.69.000
				Disposable Hero	£.69.000
				COMPILATION 100GI.	£.69.000
				COMPILATION 2 100G.	£.69.000
				COMPILATION 3 100 G.	£.69.000

SUPER NINTENDO	£.299.000
GAME BOY	£. 99.000
MEGA DRIVE II	£.199.000

COMMODORE
AMIGA 600
1 MEGA BYTE
CON JOYSTICK
IN OMAGGIO
£.399.000

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 O TRAMITE FAX (02)89502102
ORARIO APERTURA NEGOZIO 9.30-12.30 15.30-19.00 LUNEDI' CHIUSO

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SOPRA INDICATI SONO IVA INCLUSA
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER
COMMODORE PC E FAX
PAGAMENTI ANCHE A RATE
O IN NEGOZIO

Incredibile !!!!

con una spesa di £.200.000 (tre giochi) hai diritto AL 10% DI SCONTO e alla tessera sconto B.C.S. annuale

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

BARONI IMPERIALI

E di nuovo tocca a lei, la vecchia prima guerra mondiale. Sulla scia di Red Baron vediamo come questa continui a riscuotere un grande successo da parte dei programmatori, e l'Empire ha deciso di provare a dire la sua.

Ecco il titolo: THE DAWN OF AERIAL COMBAT. Forse conoscerete tutti quale fosse lo spirito dei combattimenti aerei di quell'epoca, ma giusto per essere sicuro ve lo ripeto. Allora, i combattimenti aerei del 15/18 erano ingagiati a bordo pezzi di legno volanti. Niente missili, niente radar, niente di niente: contava quasi esclusivamente l'abilità del pilota. Ed ecco, ci siamo capiti: questo è un nuovo simulatore di volo. Le sue intenzioni sono molto ambiziose, perché innanzitutto usa il modo grafico 640 X 400 con 256 colori, e quindi si parla di SuperVGA. Oltre a ciò, dovete mettere in conto l'ombreggiatura Gouraud, il texture mapping, l'illuminazione variabile e il rilievo della profondità. Il risultato si vede dalle foto: non ricorda probabilmente le ricche venature di Stunt Island, ma somiglia già più a Falcon 3.0 o a Strike Commander. Gli aerei a carlinga affusolata, insomma, sembrano a carlinga affusolata, senza la classica superficie sgrezzata a colpi d'accetta. Il problema è naturalmente un altro: ci hanno inviato solo foto, quindi non abbiamo alcun metodo per valutare la potenza della motrice grafica. Temiamo che risulterà lento su quasiasi cosa che non sia un 486, anche se c'è da fare una considerazione: i paesaggi francesi che figurano nel gioco sono piuttosto piatti e uniformi, e quindi non c'è il problema aggiuntivo di disegnare complessi edifici o sofisticati rilievi.

Torniamo alle carattersitiche: ci sono quindici aerei realisticamente ricostruiti da pilotare, più un sacco di circostanze storiche in cui è possibile verificare la propria abilità. Naturalmente sarà possibile incontrare tutti i grandi assi del passato (tra cui il solito Barone Rosso) e magari riuscire ad abbatterli. Sull'effettiva struttura del gioco non sappiamo peraltro nulla: dovrebbero essere comunque le solite missioni intercalate in una lunga campagna bellica. Ciò non stupisce, perché Dawn Of Aerial Combat uscirà solo a settembre, cioè per i bambini buoni che avranno fatto i bravi in vacanza. Non crucciatevi, comunque: le foto vi terranno compagnia fino al fatale giorno.

Willi

IN PROGRESS...

Oltre ad Aerial Combat ed Empire Soccer, ecco una breve carrellata degli altri titoli attualmente in lavorazione negli uffici dell'Empire. Partiamo dall'interessante Dreamweb, già trattato qualche numero fa e probabilmente recensito sul prossimo numero. Proseguiamo con Cyberspace, del quale ci rifiutiamo di riportare alcuna data d'uscita perché sono ormai due anni che ne parliamo senza alcun esito. Passiamo quindi a Red Ghost, uno dei nuovi progetti targati Maelstrom e Mike Singleton, si tratta di un'avventura militare decisamente fuori dal comune, che sfrutta un rivoluzionario engine tridimensionale frattale (lo stesso che sarà impiegato in Lords of Midnight III della Domark e Ring Cycle della Psygnosis, entrambi sviluppati dalla Maelstrom). Chiudiamo con un'accuratissima simulazione strategica in SuperVGA dedicata alla Guerra Civile americana, anch'essa disponibile per il prossimo autunno.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONQUISTEREMO L'UNIVERSO...

Riposte per un istante le consuete manie di grandezza, notiamo con piacere come la Sierra sembri finalmente intenzionata a sporgersi al di fuori di quello che, nel bene o nel male, è sempre stato il suo campo d'azione: le avventure grafiche. E così, oltre alla simulazione calcistica che trovate previewata all'interno dell'inserto, preparatevi a un nuovo gioco gestionale che prende spunto dai vari Civilization, Sim City, Utopia, Dune II e company.

Quasi quasi lancio un referendum... Eggià, perché sono proprio curioso di sapere come uno s'immagini che sia la Terra fra una cinquantina d'anni. Tra film, telefilm e romanzi di fantascienza oramai, di supposizioni più o meno valide se ne sono fatte a centinaia. Io, ad esempio, Milano me l'immagino piuttosto simile al presente, una o forse due linee della metropolitana in più, la commercializzazione delle auto ad idrogeno, alcune attuali innovazioni tecnologiche che diventano uno standard, vedi i videotelefoni o la realtà virtuale, o magari dei sistemi olografici. William Gibson, in Neuromancer, è stato un tantino più drastico, anche se a dire il vero la data di ambientazione della storia è piuttosto indefinita: informatica e cibernetica a farla da padroni, criminalità e inquinamento alle stelle, commercio illegale di organi umani e artificiali e via dicendo, un po' come in Blade Runner. Ora, se vi dicessi che fra cinquant'anni noi non saremo più qui, bensì su un altro pianeta nel tentativo di costituire un'altra civiltà? E se a questo aggiungessi anche che il pianeta Terra ha i secondi contati? Eh no, signori miei, non sono impazzito. La verità , e non l'ho mai confidato a nessuno, è che sono un alieno infiltrato nella vostra civiltà per studiarvi e che fra poco meno di cinquant'anni il vostro pianeta sarà distrutto! (Ogni tanto dei seri dubbi mi sono venuti, ma non dategli retta, è solo che ultimamente si è rincretinito più del solito... NdElo). Scherzi a parte, questi erano degli stralci della trama che sta dietro ad Outpost (che vi avevo detto? E' fesso, prima dice una cosa e poi si riprende, dev'essere quello sdoppiamento di personalità di cui parlava il medico... NdElo)(Arrgh! Mia sorella s'è infiltrata. In questo momento ho già finito l'articolo, l'ho ripreso per rileggerlo e apportargli eventuali modifiche e cosa scopro? Che mia sorella, dopo secoli e secoli, torna più crudele e spietata che mai per combinarmi i soliti brutti scherzi! Ma guarda un po' quest'ameba!).

Per essere più precisi le cose vanno così: alcuni astronomi hanno osservato che uno strano corpo si sta avvicinando a velocità sostenuta verso il nostro pianeta. Dopo alcuni studi sono riusciti a scoprire che si tratta di un asteroide e non, come all'inizio si pensava, di una cometa. Il problema è che questo asteroide è di dimensioni gigantesche e che, se non si fa nulla per fermarlo, nel 2045 (i matematici per queste cose sono di una precisione assurda) si schianterà contro la terra causando un disastro senza precedenti: un miliardo di megaton di forza d'urto! In parole povere, il nostro benamato pianeta si spaccherà in tanti piccoli pezzettini e per la razza umana non ci sarà futuro. Il problema è grave, i media diffondono la notizia battezzando la simpatica meteora Vulcan's Hammer, e la gente comincia a preoccuparsi. Nel frattempo una spedizione di duecento astronauti, tra scienziati e tecnici, giunta nei pressi di Giove riceve ordini superiori dalla NASA di entrare in fase d'ibernazione criogenica e di partire alla ricerca di nuovi pianeti colonizzabili. Molto tempo dopo una navicella spaziale giunge nei pressi dell'asteroide e lancia delle scariche esplosive nel tentativo di distruggere lo stesso, o almeno di deviarne la traiettoria. Purtroppo però il tentativo in questione fallisce. L'asteroide si divide in due parti: quello più grande ha un diametro di nove miglia, quello più piccolo di sei. Quest'ultimo assume fortunatamente una traiettoria innocua, il primo invece riceve un'ulteriore spinta verso la Terra. Dopo alcuni calcoli ecco quello che nel 2044 (eh già, sono riusciti nel difficile intento di anticipare i tempi) dovrebbe accadere: il meteorite raggiunge il nostro pianeta e si schianta al suolo, provocando così un cratere della bellezza di 108 miglia di diametro e 12 di profondità, un'onda paurosa di roccia liquefatta, una mostruosa tempesta di fuoco e una devastante nuvola di polvere nera che, tanto per aggiungere la ciliegina sulla torta, dovrebbe oscurare la nostra atmosfera e causare un abbassamento atroce della temperatura. Risultato di questa equazione: tutti morti.

Il tempo passa, l'ora della Terra s'avvicina e voi siete alla guida di quella famosa spedizione che deve giungere là dove nessun uomo è mai giunto prima, spedizione di cui non si hanno più notizie (sulla Terra) da una trentina d'anni a quella parte. Beh, incredibile ma vero, siete giunti a destinazione. Dove? Boh? Ecchissenefrega? L'importante è che siete arrivati sani e salvi con tutto l'equipaggio e che da qui potrete dare il "la" per ridare un senso alla civiltà umana.

Per fortuna, la vostra astronave è dotata di una rivoluzionaria tecnologia d'esplorazione, grazie alla quale sarete in grado di trovare questi nuovi mondi abitabili e cominciare a insediare nuove colonie a destra e a manca. Il vostro compito principale non sarà comunque quello di trovare i suddetti pianeti, questo è solo l'inizio, dovrete bensì sfruttare le vostre tecnologie per costruire robot abili nel cercare materie prime e quindi cimentarvi nel campo dell'edilizia costruendo abitazioni, industrie, laboratori di ricerca genetica e via dicendo. Insomma creare una civiltà da zero. Dovrete fare cioè in modo di edificare, costruire e gestire le risorse opportunamente, cercando di mantenere basso il tasso di mortalità e sopravvivere ogni giorno che passa lottando contro tutte le insidie che man mano vi si porranno davanti: le razze aliene native del pianeta che avete "inva-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

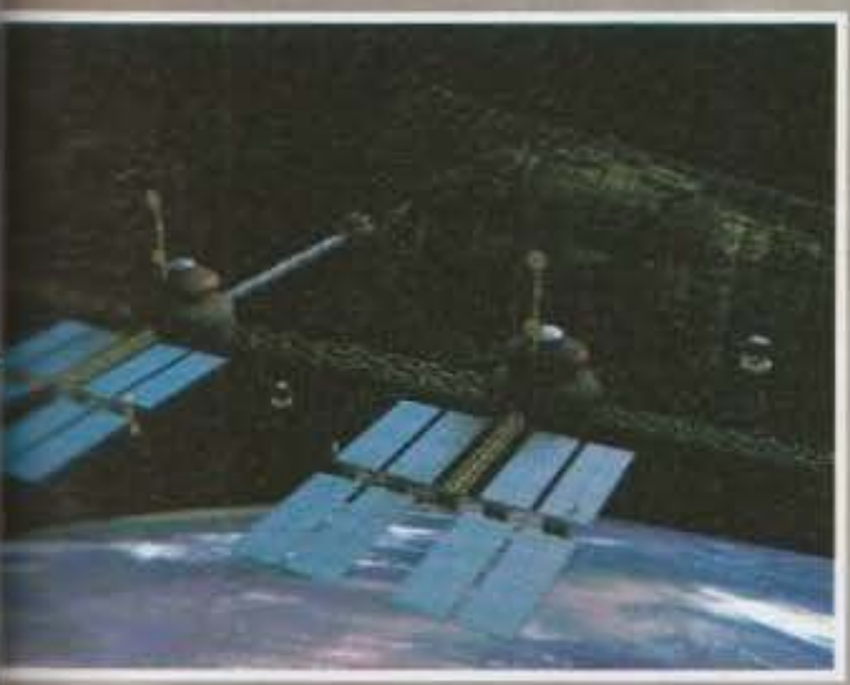
http://www.oldgamesitalia.net/

so", i ribelli (parte di popolazione che non vuole sottomettersi al vostro controllo), con la quale potrete contrattare o combattere, e via dicendo...
A 'sto punto non mi rimane che parlarvi un po' più nei dettagli degli aspetti tecnici del gioco. Dunque, cominciamo col dire che le versioni previste sono quelle PC su dischetti da tre pollici e mezzo e quella su CD-Rom, e che in entrambi i casi il gioco è programmato per girare solo ed esclusivamente sotto Windows (dalla 3.1 in su). La visuale di gioco, come del resto potete verificare dalla foto che vi pubblichiamo, è in treddi isometrica e le altre immagini che corredano questo articolo sono quelle delle numerose animazioni renderizzate presenti un po' dovunque. Outpost per funzionare richiederà di almeno un 386 a 25 MHz con quattro mega di RAM, Windows 3.1 (come detto), mouse, cinque mega di spazio su hard disk per la versione CD-Rom e ben venti per quella su dischi. Saranno inoltre supportate tutte le maggiori schede audio presenti sul mercato. La versione digitale sarà disponibile nel corso del mese, e ne troverete quindi una recensione completa sul prossimo numero.
Per concludere vi esterno solo l'unico dubbio che continua a tartassarmi da quando ho raccolto il materiale necessario per redigere questa preview. Outpost è basato su dei documenti originali della NASA: progetti scientifici, robotica, terraforming e design dei veicoli spaziali. Non è che per caso anche la storia dell'asteroide...? E ringraziate che non sia stato Max a occuparsi di questa preview...

Emanuele "SHIN" Scichilone

BATTLEDROME: IL MONDO E' DEL PIU' METALLICO!

Ecco per voi un nuovo gioco che ci riporta alla realtà dei Mech da battaglia. Quella realtà di lotte a distanza fatte di laserate e cannonate.
Il programma, sviluppato dalla Dynamix, possiede comunque una sua spicciola componente manageriale in cui ogni duellante (già, si gioca in due oppure contro un robot gestito dal computer) ha un po' di soldi da parte e deve comprarsi il droide ideale per le sue esigenze. Il che può sembrare un pochino limitato, ma così non è, poiché ogni duello è una lotta a sé stante in condizioni e scenari sempre diversi. Il che dovrebbe farci chiaramente intendere che non esiste un Mech per tutti gli usi. Il gioco offrirà dieci chassis con arti pienamente snodati e con animazioni calcolate con ogni cura: non a caso il tutto è in grafica solida con un buon dettaglio poligonale (e niente texture per poter girare in fretta anche sui 386). Non potranno naturalmente mancare una marea di armi varie per tutti i gusti e, soprattutto, di diversa qualità, giusto per diversificare ulteriormente i Mech.
Molto interessante, poi, è la possibilità di giocare via modem, anche se con i modelli più lenti ci potrà essere qualche rallentamento nell'azione.
A quando il gioco? Giugno, dicono. Quindi pazientate ancora un attimo.



KING'S QUEST 6. GLI AMIGHISTI SARANNO CONTENTI!

Come già ampiamente anticipatovi, pare che la Sierra abbia deciso di riprendere a supportare l'Amiga, nonostante la scarsa diffusione dell'ormai spesso essenziale hard disk.
Da quanto abbiamo avuto modo di verificare, i Revolution (autori della conversione) hanno comunque svolto un lavoro di compattazione egregio, cercando, nel limite del possibile, di collocare il maggior numero di locazioni vicine su un disco solo, in modo da ridurre al minimo il disk-swapping. Entrambe le versioni (per A500 e A1200) saranno in ogni caso pienamente installabili su disco rigido. E quella per 1200 sarà finalmente identica a quella per PC (quella per hard disk, non per CD-ROM), salvo la musica, appositamente remixata. Per ogni altro dettaglio vi rimando dunque al numero prossimo, in cui troverete la recensione dettagliata.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3 marzo 1994 - 15 marzo 1995

In occasione della celebrazione ufficiale del 10° anniversario della **C.T.O.**, tenutasi il 3 marzo 1994 a Villa Zarri (BO), alla presenza di alcuni fra i tanti protagonisti di questo successo, è stato annunciato in anteprima assoluta

C.T.O. dedicherà quindi l'11° anno alla sua affezionata clientela. Un impegno che si esprime nella volontà di garantire e tutelare l'utente finale, al quale sono riconosciuti l'esigenza e il diritto di usufruire di prodotti originali, seri e di qualità. Viene così ulteriormente ribadita la prosecuzione del costante impegno **C.T.O**. nella distribuzione di soli articoli selezionatissimi e di estrema qualità; come pure il supporto e l'assistenza offerti da una struttura che vuole contraddistinguersi per qualità, sicurezza e serietà. In linea con tali propositi, **C.T.O.** vuole riaffermare il consumatore nell'importante ruolo di fruitore e partner di questa azione, esprimendogli quel rispetto e quella gratitudine che merita. Ecco perché è nato **l'ANNO DEL CONSUMATORE**, un grande Evento che si chiuderà il 15 marzo 1995; in questo anno si verificheranno molte piacevoli sorprese, nell'ambito di un'ampia varietà di iniziative marketing e promozionali.

C.T.O.

C.T.O S.p.A. Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (BO)
Tel. 051 / 75.31.33
Fax 051 / 75.34.18

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

4 GIOCHI CON LE PALLE

All'ECTS di Londra... Max: "Oh! Buon giorno, signor 21st Century! Quanto tempo, come sta?" - "Bene! E' un periodo che le palle girano..."

Dopo i successi dei Digital Illusions, Pinball Dreams e Pinball Fantasies (tra tutti e due, sui vari formati esistenti, oltre mezzo milione di copie), la 21st Century Entertainment sembra lanciatissima nel campo delle simulazioni di flipper. Dal mese di Maggio a quello di Novembre saranno ben quattro i prodotti di questo genere a vedere la luce, cominciando proprio dall'inatteso Pinball Dreams 2 per arrivare al terzo, e probabilmente ultimo, prodotto dei DI al riguardo: Pinball Illusions.

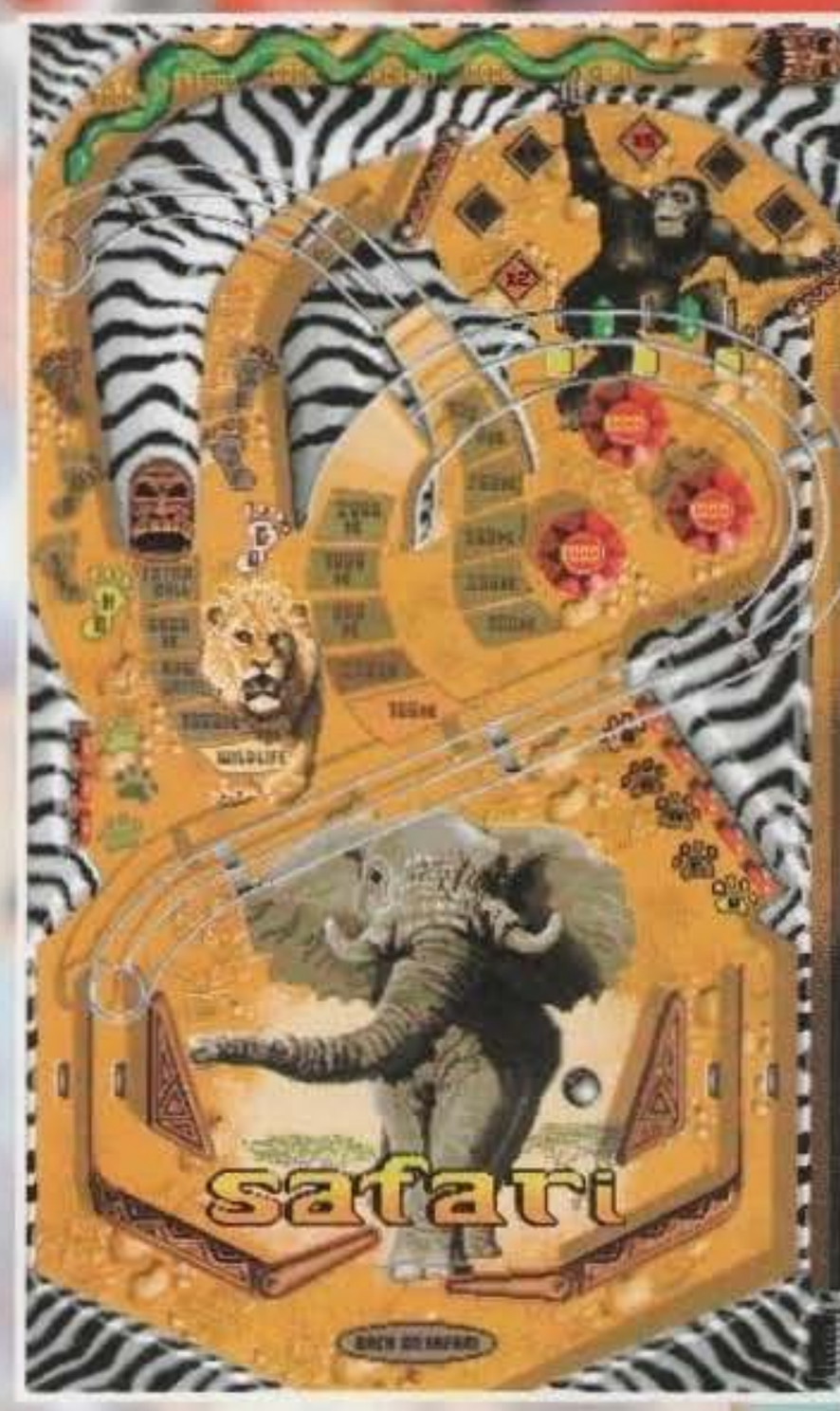
Ma andiamo con ordine. Tra il momento in cui leggerete queste righe e la fine del mese dovrebbe uscire un inaspettato Pinball Dreams II. Si tratterà in effetti di un data disk aggiuntivo per il primo della serie (badate bene: Pinball Dreams e non Pinball Fantasies) in cui saranno quattro nuovissimi tavoli a fare da protagonisti, e rispettivamente: Safari, Neptune, Revenge Of The Robot Warriors e Stall Turn. Se ben vi ricordate i primi due titoli dei Digital erano stati sviluppati su Amiga e poi convertiti su PC. Il primo aveva avuto una relativa, ma pur sempre contenuta, perdita di fluidità per quanto riguarda lo scrolling, mentre il secondo si era difeso ad armi pari, vantando una programmazione impeccabile che lo faceva girare ad alta velocità su una qualunque macchina IBM PC o Compatibili. Si poteva avere un 8088 a 8 MHz così come un 486 a 80 MHz che le cose non cambiavano, se non per la velocità nei caricamenti. Adesso non stiamo a sottilizzare sul fatto che del sistema operativo se ne sono dimenticati (apposta... era per non dire che se ne sono sbattuti) andando a programmare direttamente la scheda grafica (vi ricordo al riguardo la soluzione apparentemente impossibile di 360 per 350 a 256 colori per una VGA a 256 Kbyte), ma si sa, i Digital sono abituati a stupire e così... Vabbè, come stavo dicendo, se ben vi ricordate i primi erano stati programmati su Amiga e poi convertiti su PC. Bene, questa volta invece, il suddetto data disk vedrà la luce solo su PC e, conseguentemente, lo sviluppo della grafica e dei pezzi audio avverrà direttamente sulle macchine della famiglia dei volatili (Picchi), vantando così una grafica a 256 colori e il supporto di ben quattordici schede audio differenti. Se questi aspetti, alla maggior parte dei possessori di PC, potrebbero sembrare delle note positive, lasciatemi dire che non sono dello stesso parere. Difatti i possessori Amiga si staranno chiedendo "come mai questa discriminazione?" E fate bene a chiedervelo, poiché la risposta è semplice: questo data disk non è opera dei Digital Illusions, bensì di qualche altro sviluppatore di cui non sappiamo granché. Se voi potete ammirare le foto e farvi un'idea di quello che ne sarà l'aspetto grafico, come del resto ho fatto io, Marco e Stefano, reduci dall'ECTS, me ne hanno parlato, non dico veramente male, ma quasi, dicendomi che la programmazione era alquanto mediocre. Ora, se non ci saranno drastici miglioramenti si tratterà in qualunque caso di un passo indietro rispetto a quello che è stato Pinball Fantasies. Infatti, trattandosi di un data disk e presupponendo che le routine siano rimaste le stesse di Pinball Dreams, in definitiva ci troveremo davanti a un buon prodotto che comunque non è il massimo nel suo genere (visto appunto il secondo titolo targato DI), se poi, invece, sono riusciti addirittura a peggiorarle, beh... non saprei proprio cosa dire. Staremo a vedere.

Passando oltre sappiate che per il mese di Giugno è prevista per PC CD-Rom una versione deluxe di Pinball Dreams, intitolata appunto Pinball Dreams Deluxe (ma non mi dire!). In parole povere si tratta dell'unione dei due Pinball Dreams con della musica registrata su piste audio, una grossa sequenza introduttiva in ray tracing per ciascuna tavola e un'interattiva "Storia del Flipper". Sempre per Giugno è previsto un altro gioco di flipper il cui titolo definitivo deve essere ancora deciso. Anche per questa produzione saranno quattro tavoli a tenere il banco (HA! HA! HA! Che squallore...): Tarantula, Jailbreak, Jackpot e Soccer. La peculiarità di questo flipper consiste nella presenza di strabilianti animazioni dei target una volta colpiti e nella presenza di alcune parti meccaniche veramente fuori dal comune. Anche qui siamo alla finestra, altre notizie sicuramente sul prossimo numero.

Ohhh! Finalmente arriviamo al mese di Novembre. E prima? Prima? Con "prima" intendete per caso i mesi che intercorrono tra Giugno e Novembre? Sì? Ah, giusto. Che ci interessa sapere c'è solo una notiziola di quarta mano che per il momento rimane tale: a Settembre dovrebbe uscire un platform per CD-32 e per Amiga nomato Marvin Minx, in cui sarete alle prese con degli alieni e una pizza ai peperoni da consegnare.

Torniamo a Novembre. Cosa succede di tanto importante? Ok c'è la nostra festa (i morti), ma non è questo. Sì, sì... è proprio quello che vi sta passando per l'anticamera del cervello in questo momento: vedranno la luce le versioni Amiga, PC, CD-Rom e CD-32 di Pinball Illusions, la terza fatica degli unici, mitici, irrefrenabili, irresistibili, indistruttibili, infrangibili, inossidabili Digital Illusions. Ci sono solo un paio di cose che non quadrano... le palle del flipper! Cosa avete capito (ok, ok, lo ammetto, solo al pensiero di dover aspettare fino a Novembre... altro che non quadrare... girano!).

Emanuele "SHIN" Scichilone



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'EROE ROSA DELLA MILLENNIUM

Dopo il successo mondiale della saga di James Pond, la Millennium ha deciso di dare vita ad un nuovo personaggio dal grande carisma, andiamo un po' a vedere di chi si tratta...

Lui si chiama Pinkie, Meet Pinkie per l'esattezza, ed è un essere rosa venuto da nonsisadove che ha deciso di invadere i nostri schermi per regalarci ore e ore di divertimento; definire cosa sia Pinkie è un bel problema, a occhio e croce sembrerebbe un piccolo dinosauro, ma quando mai sono esistiti dinosauri rosa? Certo, è anche vero che esistono mucche viola, quindi non si può mai dire, ma a tutto c'è un limite! Sappiate comunque che Pinkie non è esattamente quel tipo di supereroe, devastaspezzadistruggitritura alla Turrican, infatti non dispone di alcun tipo di armi e l'unica possibilità che ha per tramortire i nemici è saltargli sulla testa (un originalone, come vedete).
Fortuna che Pinkie dispone di una strana macchina con la quale può fare cose prodigiose, tipo sfondare alcuni mattoni che bloccano i passaggi, arrivare ad altezza proibitive in puro stile James Pond II (strano, vero?), nuotare sott'acqua e un sacco di altre cose non ancora implementate nel demo pervenutoci dalla Millennium. Purtroppo con questo macchinario non potrete andare molto lontano, quindi il più delle volte vi toccherà camminare e saltare alla ricerca dell'uscita, sperando che i nemici non vi trasformino nel loro pranzo; la cosa si complica ulteriormente se pensate che per uscire dovrete trovare tutte le uova sparse per il livello, infatti il vostro compito sarà proprio quello di evitare la scomparse dei dinosauri dall'universo! Arrivati a questo punto mi viene il dubbio che Pinkie sia davvero un dinosauro rosa, che delusione...
I programmatori hanno sottolineato il fatto che Pinkie è forse il personaggio più docile, calmo, buono che si sia mai visto in un videogioco, pensate che i nemici lui non li uccide, al massimo li tramortisce, un angioletto insomma... bah, io sinceramente preferisco il genere "devasta l'universo", ma se il gioco alla fin fine è ben programmato si può fare anche un'eccezione.
A proposito di programmazione, il demo che ho potuto vedere consisteva in una serie di livelli tutt'altro che definitivi ,che mi hanno comunque lasciato tutto sommato soddisfatto, lo scrolling sembra ben fatto, anche se non proprio al cinquantesimo di secondo, i pochi sprite che c'erano non erano affatto male e la grafica dei fondali andava dal

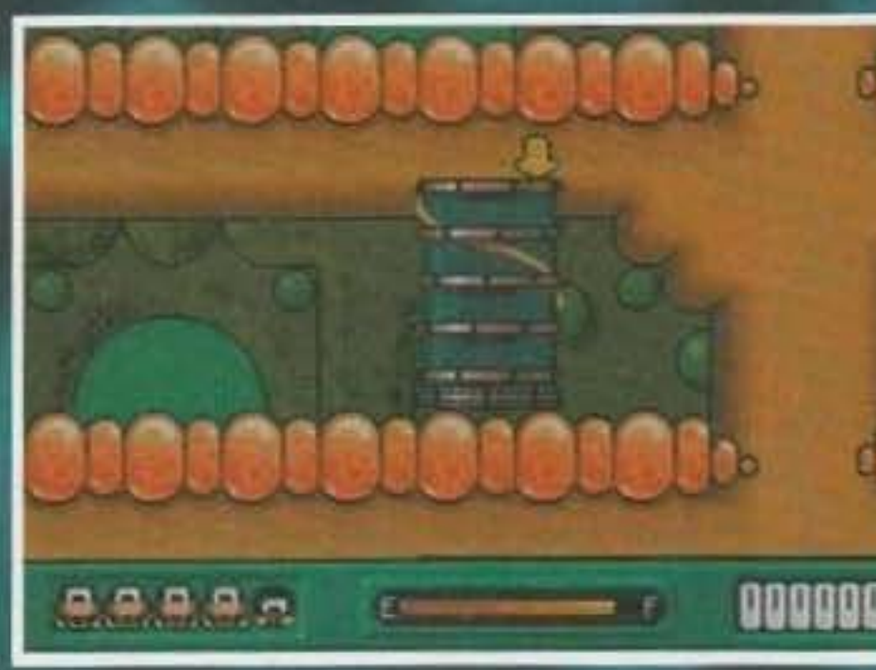
http://www.oldgamesitalia.net/

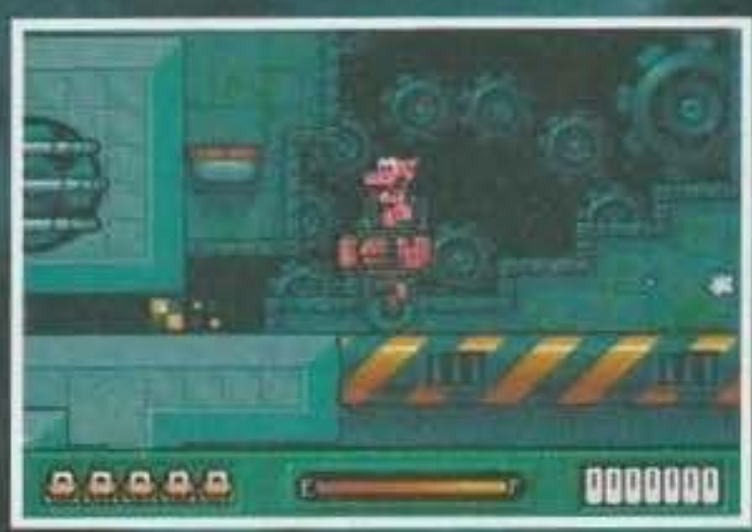
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MA QUANTI BEI GIOCHINI MADAMADORE'

Il catalogo della Millennium per quest'anno non si compone del solo Pinkie e dell'ottimo James Pond 3, ma di una vasta serie di titoli che dovrebbero accontentare tutti gli appassionati di platform game e non, ma andiamo con ordine.
Il primo titolo è un certo **NEURAL WORLD**, programmato da Chris Elliot (precedentemente aveva lavorato a Daughter of Serpent) e Steve Grant (già impegnato in Robin Hood) che non è esattamente un platform, anzi si propone come qualcosa di incredibilmente innovativo (fino a che punto non lo posso proprio dire). In pratica il gioco dovrebbe essere una specie di Settlers (mooolto alla larga) in cui dovrete affrontare cinque mondi in chiave evolutiva (ad esempio imparerete a controllare il fuoco, a costruire case e un sacco di altre cose interessanti). L'uscita è prevista per ottobre, con le versioni Amiga 1200, CD32 e PC.
Ben diverso dovrebbe essere **Mr.MAGOO**, un personaggio dei cartoni animati abbastanza famoso anche qui da noi. Per chi non se lo ricordasse, si tratta di un vecchietto assolutamente idiota che non vede un palmo dal naso e che non si sa come, riesce sempre a cavarsela anche nelle situazioni più assurde. Il gioco sarà molto probabilmente un incrocio tra Incredible Machine e Lemmings, in cui dovrete cercare di tirar fuori Magoo dai guai in cui si va puntualmente a cacciare. La data di uscita dovrebbe aggirarsi intorno a settembre, mentre le versioni previste sono quelle per A1200 e CD32.
Da alcune voci pare che questo Mr.Magoo stia per diventare il nuovo film di Steven Spielberg e pensate che ruolo del protagonista dovrebbe essere affidato proprio a Danny DeVito, in tutta sincerità penso si tratti di un pesce d'aprile di qualche bontempone, ma di questi tempi non si può mai dire.
Diretta conversione da **SuperNES**, sta per arrivare anche **TROOLS ISLAND**, un nuovo gioco basato su quei simpaticissimi esseri che dovrebbero vivere nelle foreste e invece puntualmente infestano i nostri monitor. Le notizie a proposito sono alquanto scarse, si sa soltanto che le uniche versioni previste sono quelle per **A1200** e **CD32** (uscita prevista, settembre), il gioco comunque non è niente di particolare, quindi non aspettatevi nulla di eccezionale a meno di stravolgimenti stile Mr.Nutz.
L'ultimo gioco in ordine di apparizione dovrebbe (il condizionale è d'obbligo) essere **MICRA MANIA**, una specie di platform (tanto per variare un po') in cui controllerete proprio la famosa Micra (la piccola utilitaria della Nissan). Il gioco è previsto per la fine dell'anno in versione A1200 e CD32.
Come avrete notato la Millenium ha deciso di non produrre più giochi in versione A500/600, in linea con le esigenze dell'attuale mercato, non me ne vogliano gli utenti di queste macchine, ma era proprio ora di dare un bel taglio al passato!





"carino" al "molto bello" (alcuni sono addirittura animati).
Molto probabilmente il demo era della versione Amiga 500/600, infatti non si notava nessun tipo di preziosismo in quanto a colori e parallasse (sempre presente nei giochi per 1200, quasi forse uno standard), in ogni caso tutto ricordava straordinariamente James Pond 3, ma del resto gli autori sono gli stessi, quindi c'era da aspettarselo.
Ho potuto vedere anche cinque mostri di fine livello, non c'è che dire, brutti, grossi e decisamente cattivi! Sarà sicuramente un bel problema eliminarli (io non ci sono proprio riuscito, purtroppo il gioco in questa fase era limitato a una sola vita).
La vastità non dovrebbe essere un problema, ben sessanta livelli ci aspettano, tutti straboccanti di trappole e nemici come al solito tenerosissimi, ma ben poco amichevoli, fate molta attenzione a non farvi ingannare dal loro aspetto, sono tanto buffi quanto cattivi.
Le versioni attualmente previste sono tre, quella Amiga 500/600 (due dischi), quella A1200/4000 (3 dischi e grafica a 256 colori) e quella per CD32 (sempre 256 colori, ma con introduzione animata in stile cartoon e audio digitale direttamente da CD); la data di uscita è prevista per fine maggio e speriamo che una volta tanto la Millennium sia puntuale (James Pond 3 doveva uscire a gennaio!).

Mirko "TMB"Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

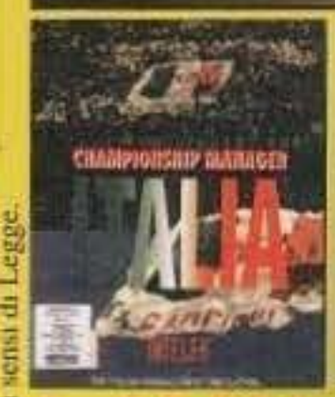
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattin

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

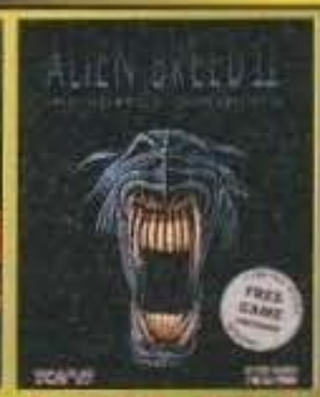
AMIGA, PC, CDROM

FAX 051-344.906 o 345.10

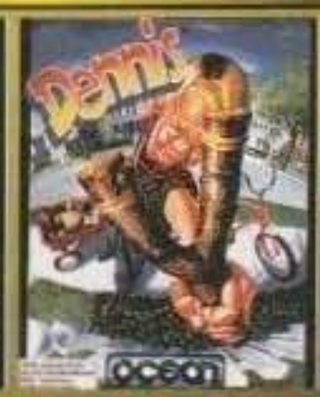
COMMODORE AMIGA



L. 55.000

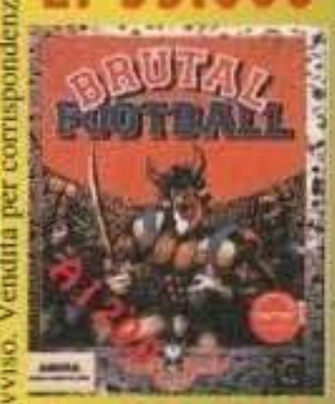


L. 65.000

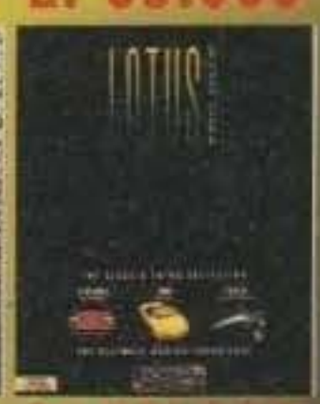


L. 56.000

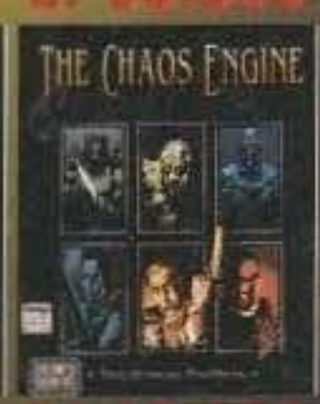
L. 59.900



L. 49.000



L. 59.000



L. 49.900

L. 59.000

L. 68.000

L. 49.000

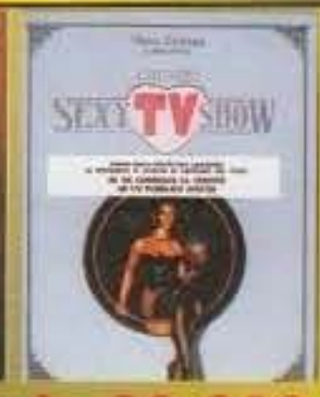
L. 39.000

L. 49.000

PC - MS DOS

L. 43.000

L. 59.000



L. 99.900

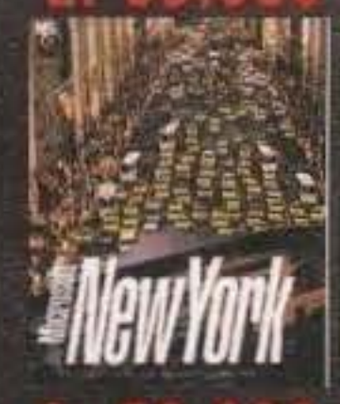
L. 89.00

L. 65.000

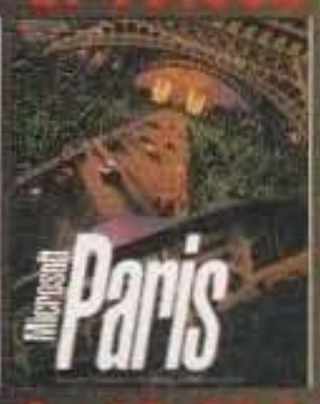
L. 79.000

L. 99.000

L. 82.00



L. 59.000



L. 49.000

L. 75.000

L. 59.00

OFFERTA
AMIGA CD32 + 4 GIOCHI
LIT. 599.000

NOVITA'
DRAGON'S LAIR per PC CDROM L. 89.900

OFFERTA
AMIGA 1200 KIT DYNAMIT
LIT. 699.00

TITOLI PER AMIGA CD 32

Pinball F.	69.000	Pirates	63.000
D-Generation	49.000	Pinocchio	43.000
Zool	59.000	Seek & Destroy	49.000
Morph	69.000	Danger.Street	29.000
Overkill/Lunar	49.000	Big 100 part.3	59.000
Deepcore	59.000	Super Putty	49.000
Sensible soccer	49.000	Int.Karate	49.000
Nigel Mansell	69.000	American Foot.	59.000
Alfred chicken	49.000	Faldo's Golf	69.000
Liberation	59.000	Lotus Trilogy	59.000
Mean Arena	59.000	Dispos.Hero	59.000
Castles 2	59.000	Alien Breed	59.000
Sleepwalker	65.000	Project X	59.000
Labirint Time	69.000	Qwak	59.000
Fire Force	59.000	F 117 Stealth	59.000
Shaolin	49.000	Beavers	59.000
Jambala	49.000	Total Carnage	59.000

HARDWARE COMMODORE AMIGA

MOUSE PER AMIGA	29.000
DRIVE EXT. PASSANTE	155.000
SELETTORE KICKSTART 1.3	69.000
SELETTORE KICKSTART 2.0	89.000
SELETTORE KICK 1.3 per A600	59.000
VIDEON 4.1	399.000
DAC 18	199.000
MICROGEN	299.000
MICROGEN PLUS SVHS	629.000
MAXI GEN	1.479.000
SYNTETIC SOUND	389.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI	27.000

DISPONIBILE INOLTRE UNA GAMMA COMPL
TA DI ACCESSORI PER PERSONAL COMPUTER
STAMPANTI A GETTO DI INCHIOSTRO NEC. H
A PARTIRE DA LIT. 478.000
MODEM FAX 2400-14400 interni ed esterni D
LIT. 178.000
STAMPANTI LASER HP DA LIT. 1.599.0
SOFTWARE PROFESSIONALE MICROSOF
BORLAND, LOTUS, SCO
SCHEDE SONORE SOUNBLASTER 8 BIT D
LIT.149.000
SCHEDE SONORE SOUNDBLASTER 16BIT D
LIT.269.000
CDROM INTERNI ED ESTERNI DA LIT. 399.000

TELEFONA OGGI STESSO!!!

051 - 343.504

VENDITA PER CORRISPONDENZA
GARANZIA 12 MESI SU TUTTI I PRODOTTI

Prezzi e sconti riservati ai soci di Legge. Prezzi applicabili ai soli iscritti. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA DOMARK METTE IL TURBO!

Poteva mancare alla rassegna? Certo che no, e che diamine...

LORDS OF MIDNIGHT - THE CITADEL

Per qualche tempo la pace ha regnato nelle Terre di Midnight, sotto il regno di Luxor il Principe della Luna. E' naturale che qualcuno, svegliatosi male la mattina, abbia deciso di porre fine a questo idillio: Boroth Wolfheart, detto anche il "mattiniero", ha preso un ostaggio da ogni reame delle Terre di Bloodmarch e adesso intende minacciare la tranquillità di quelle terre.
Questa la trama del terzo episodio di un gioco che risale agli anni 80 (Lord Of Midnight I e II), ideato da Mike Singleton, e che si pone decisamente nella fascia dei giochi di ruolo; perché decisamente? Dovete sapere che, nell'intento di recuperare un potente amuleto, eliminare Boroth e liberare gli ostaggi, potrete prendere parte all'avventura da soli, potrete potenziare il vostro personaggio mentre progredite nel gioco oppure avventurarvi in compagnia di altri 24 personaggi diversi fra di loro (e che potrete comandare e gestire)!!!
Un'altra finezza potrebbe essere considerata la modalità di giocare in real-time: che il giocatore prenda parte o meno ad un'azione, non ha importanza, tanto, durante il trascorrere del tempo, l'azione si svolge ugualmente.
Graficamente parlando il gioco sembra molto carino, con i fondali e tutto il resto generati da frattali. Disponibile solo per PC verso la fine del mese.

F1

Dall'inconfondibile sigla che indica il mondo dei motori e, nello specifico, della Formula Uno, nasce un gioco che, promette la Domark, vi farà saltare dall'abitacolo della monoposto che avrete la fortuna di guidare (anche per il discreto successo riscontrato su SEGA Megadrive e Amiga).
Pur non volendo entrare in competizione con giochi come F1GP o IndyCar Racing, F1 cercherà di evocare le stesse forti emozioni che si provano durante la guida di una monoposto: il gioco, infatti, sarà caratterizzato, in primo luogo, da una tremenda velocità dei bolidi da corsa, con la pregevole possibilità di utilizzare la modalità a due giocatori, tramite il classico schermo splittato a metà altezza. In secondo luogo, saranno presenti tutte le opzioni che solitamente si trovano nelle simulazioni di questo genere, ovvero il settaggio degli alettoni, la scelta dei pneumatici e molto altro ancora.
Ma non è finita: i circuiti non saranno fittizi, bensì quelli della Federazione (se non dovesse bastarvi, il prodotto è ufficialmente riconosciuto dalla FIA), nei quali avrete l'occasione di effettuare i pit stop del caso.
Il gioco, a dire il vero, è già uscito, lo abbiamo visto, è veloce, ma per motivi di spazio non siamo proprio riusciti a trovargli una pagina per l'update (oltre ai motivi di spazio aggiungerei anche per motivi di funzionamento, dato che la copia inviataci sembrava temporizzata, visto e considerato che dopo pochi minuti si impallava irrimediabilmente. NdMAO).

HEREWITH THE CLUES

Amate i puzzle? Vi piacerebbe essere il tenente Colombo, ma non avete il coraggio di vestire come lui? Bene, la Domark ha pensato di servirvi un Cluedo su misura.
Immaginatevi l'ambientazione: vecchia Londra, 1939. L'informatore della polizia, Serge Orloff, viene trovato senza vita (naturalmente assassinato, altrimenti non è bello), davanti al club Milky Way in Curzon Street. Si ha il sospetto che l'assassino faccia parte di un'organizzazione terrorista contro la Corona, che si era segretamente riunita all'interno del club.
Non scommettereste mai di poter finalmente essere l'assistente commissario Fosberry, incaricato di trovare l'assassino dell'informatore da una cospicua lista di sospetti: una sporca dozzina, eppure è proprio così. Per venirvi incontro, nel gioco sono disponibili gli attrezzi del mestiere del buon detective, come ad esempio un block notes (e fin qui va bene), dossier sui vari sospetti (e anche qui ci siamo), un videoregistratore (no, decisamente questo non fa parte dell'equipaggiamento in dotazione a un agente del 1939, comunque è utile, quindi chiudiamo un occhio) e tanti altri oggettini ritrovati sulla scena del delitto. Insomma, un bell'esemplare di cluedo genuino; il tutto viene condito da un CD contenente le scene chiave per risolvere il mistero, i personaggi interattivi, musiche di qualità digitale (ma và?) e una bella introduzione. Nota bene: anche se l'assassino può essere lo stesso, non è detto che abbia colpito allo stesso modo! Prevedo una grande longevità...
Il titolo in questione dovrebbe essere già disponibile per CD32 quando leggerete quest'articolo.

FLYING NIGHTMARES

Attenzione: questa preview è dedicata a tutti i possessori di Macintosh dotato di lettore CD; direttamente dal codice di AV8B Harrier Assault per PC (ricordate uno dei pochi simulatori in SVGA in circolazione? Proprio lui), Flying Nightmares ne è il diretto sviluppo per sistemi Mac, ovvero una combinazione di wargame strategico e un simulatore di volo allo stato dell'arte (ehm... ?!).
Con il vostro AV8B e il vostro grado di comandante in carica della flotta, state svolgendo la classica missione di liberazione e salvataggio di un territorio nel Sud Est asiatico (mi sa tanto di guerra nel Vietnam, anche perché l'anno è il 1975). Decollate dalla portaerei USS Tarawa, combattete e cercate di sconfiggere le forze indonesiane nemiche.
Il gioco è suddiviso fra la strategia delle operazioni d'assalto (ovvero il comando dei veicoli, di tutte le truppe di terra e della flotta) e una simulazione di volo abbastanza accurata; potete comunque condurre fino a quattro missioni nello stesso tempo e saltare dal comando di un aereo a quello di un altro: non male davvero! In uscita proprio in questi giorni.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ReadySoft Presents an Epicenter Interactive Production

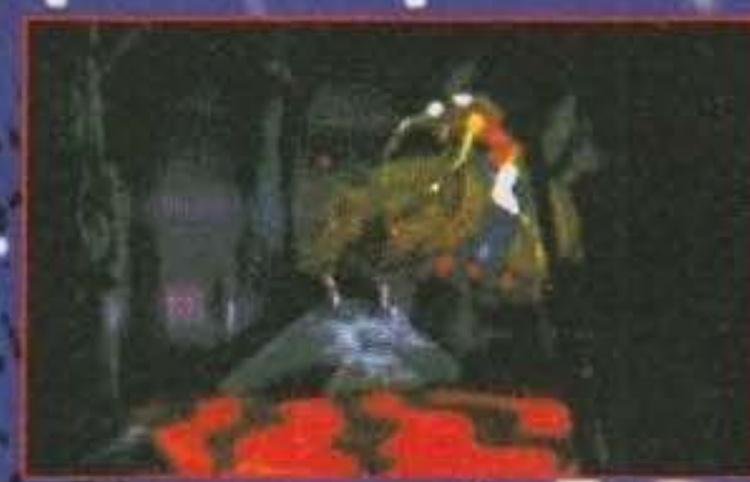
DRAGON'S LAIR

MANUALE IN ITALIANO

IBM PC CD-ROM

Requires: CD-ROM Drive, 386 or faster processor, VGA Display
Supports: Joystick, Keyboard

READYSOFT



ANIMAZIONI SPETTACOLARI E SUONO DIGITALIZZATO DIRETTAMENTE DAL LASER DISC ORIGINALE, SONO SOLO ALCUNE DELLE CARATTERISTICHE CHE FANNO DI QUESTO GIOCO UN SICURO BEST SELLER.
DISPONIBILE PER PC-CD ROM E PER APPLE CD-ROM

Dragon's Lair is a registered trademark of Bluth Group Ltd. © 1993. Character design © 1983 Don Bluth © 1993 All audio visuals and concept used under the exclusive license of Epicenter Interactive Inc. Programming © 1993 READYSOFT INCORPORATED. All rights reserved. ELITE TM distribute Ready Soft products in Europe.

IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ITALIA DA:
GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - 40139 BOLOGNA - VIA FOSSOLO, 38
Tel 051-393.070 r.a. 051-390994 r.a. FAX : 051-345.236

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DEL TAGLIAERBE

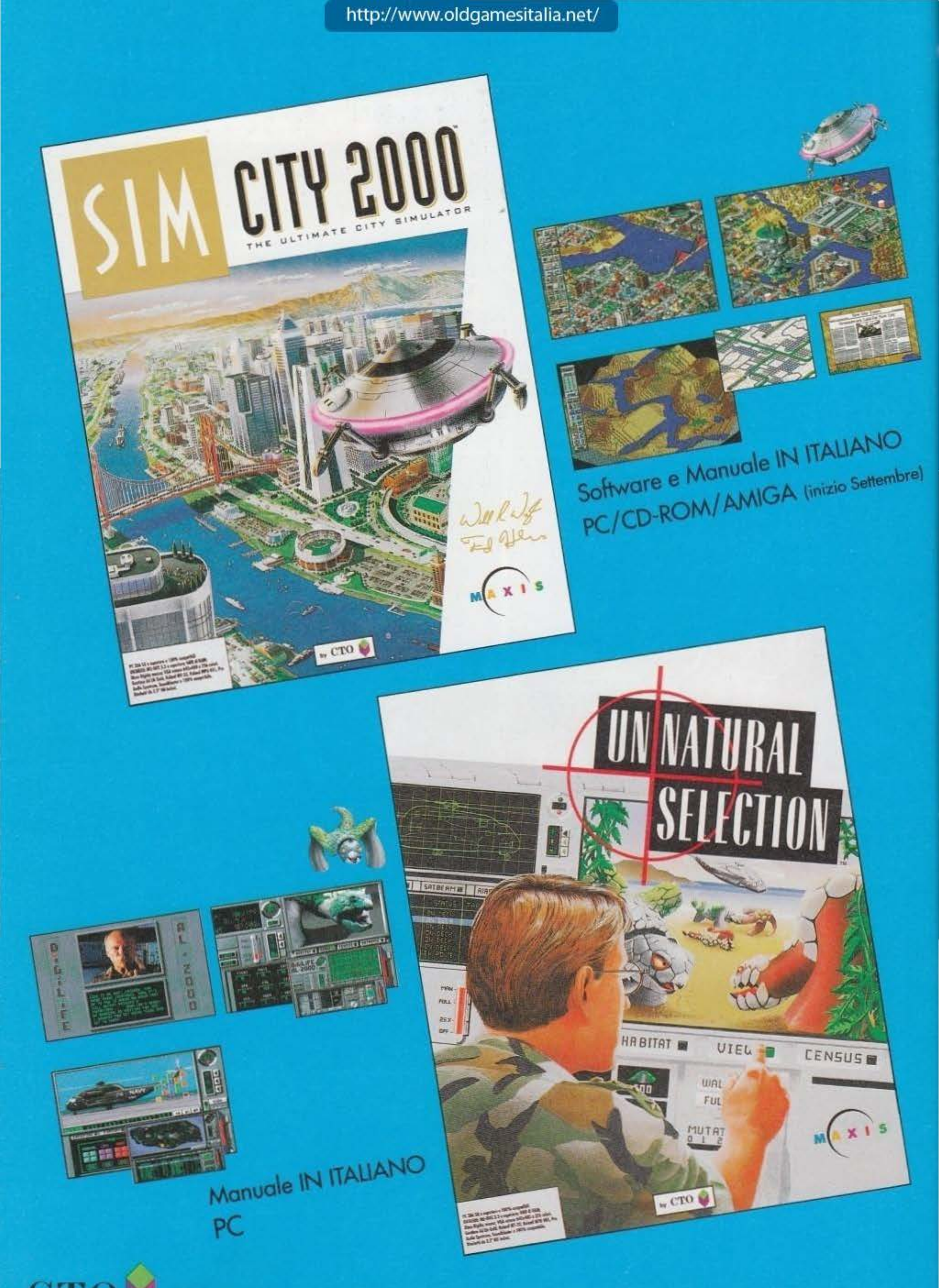
Guardate un po' che cosa sta per arrivare sui nostri schermi: dopo il successo di The Lawnmower Man, ecco che la Sales Curve Interactive (SCI) sta per ultimare il secondo capitolo della trilogia del povero giardiniere Jobe, ormai definitivamente perduto nel mondo della realtà virtuale...

Riuscirà mai il povero Jobe a tornare sano di mente dalla non-realtà nella quale si trova? Francamente spero di no, così al posto di una trilogia, possiamo aspettarci un'enciclopedia!
La storia la conoscete, ma forse è meglio rinfrescarvi la memoria: Jobe è un giardiniere diventato una specie di super uomo (Cyberjobe) proprio grazie alla realtà virtuale: in questo ambiente scopre di avere dei poteri e una potenziale interattività con tutti i network del mondo, il che non è molto comune nella realtà di tutti i giorni, e soprattutto nella sua realtà (infatti se ben ricordate, era anche un poco impedito).
Jobe si ritrova in questo mondo a causa di un'esperimento del Dr. Lawrence Angelo (avete presente quel genere di ricerche segretissime come solo il governo americano potrebbe finanziare? Ecco, una di quelle) e per questo è abbastanza alterato con lui. Jobe, per vendetta, ma anche per un suo piano macchinoso, cerca così di conquistare tutti i computer del mondo (quindi il mondo stesso) con i suoi nuovi poteri, ma il Dr.Angelo riesce ad impedirlo (e visto che il dottore, nel gioco, lo interpretavate voi, spero siate riusciti a finire l'avventura); durante il suo ultimo viaggetto nel cyberspazio (o come diavolo lo volete chiamare), pare però che abbiate lasciato qualche sistema di armamenti del VSI ancora attivo, per cui dovrete ritornare là dentro e distruggerli, il tutto fra simulazioni di volo a velocità pazzesche (che siano quelle di lettura dei dati dal ciddi?), puzzle spacca-cervelli (se avete presenti quelli di The Lawnmower Man, sapete cosa vi aspetta...) e tanti, tanti nemici.
In alcune sezioni di gioco, dovrete combattere corpo a corpo con degli organismi virtualmente cibernetici (nel senso che sono finti, ma vi danno tante mazzate lo stesso) e probabilmente con Cyberjobe stesso, nell'eventualità potrete imbracciare dei cyber rifle per sparare a qualsiasi cosa respiri (anche se non capisco perché dovrebbero esserci dei fucili, o comunque delle armi in genere, a disposizione di chicchessia, proprio all'interno dei domini di Cyberjobe; forse però le avete inserite voi, via software dall'esterno...). Insomma un bel miscuglio fra sezioni arcade e laser game, avventura e rompicapo, tutto nel vastissimo Cyberwar.
La grafica, come per il precedente gioco, rimarrà, a giudicare dalle immagini in nostro possesso, su un livello qualitativo considerevole, ovvero con tutte quelle caratteristiche molto simpatiche, quali il ray-tracing degli oggetti e dei personaggi, fotogrammi dal film in full colour (no, non credo sia la stessa cosa del truecolor...), il tutto in 256 colori e a tutto schermo. Come? Solo 256 colori! Beh, dovete sapere che il gioco, immenso, verrà prodotto non su uno, non su due, ma su ben tre CD-Rom!!! Forse fra poco dovremo installare un multi CD-Rom player... ma è meglio così! Più che di un multi CD comunque, avrete bisogno di un multiprocessore... no scherzo, però l'utilizzo di un 486 a 33 MHz è vivamente consigliato!
Ecco le date di immissione sul mercato dei giochi per PC: Ottobre 1994 per quello che sembra destinato a diventare il miglior gioco di Natale!

Kaos

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



C.T.O. 40069 Zola Predosa (BO) - Via Piemonte, 7/F - tel. 051/753133 (r.a.) - fax 051/753418

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DEMENZA FUTURISTICA

Dalla mente eccentrica di Steve Meretzky ecco scaturito un nuovo titolo Legend, una nuova avventura, per l'esattezza...

Per darvi un'idea, dopo l'umorismo di Xanth, a che livello di estro si possa arrivare, eccovi un po' di storia. Allora, siamo nell'America del futuro, e tutto fa schifo. La statua della libertà è coperta di verderame e macchiata di ketchup, l'atmosfera è inquinata, le calotte polari si sono sciolte, le radiazioni imperversano e dappertutto ci sono creature schifide e mutate. E allora che succede? C'è un gruppetto di supereroi assolutamente strampalati che in questo marciume cerca di ripristinare un po' d'ordine. Non poteva mancare il supercattivo, il Dottor Entropia, che ne combinerà qualcuna a ogni turno, mentre i nostri eroi dovranno avventurarsi in queste lande per trovare una taverna dove scatenarsi il sabato sera.

Insomma, una contaminazione di orrori post-atomici e umorismo demenziale, che prevede tra l'altro una doppia gestione ludica: avventura e gioco di ruolo. Cioè, alla Legend hanno rispolverato l'interfaccia di Xanth, l'hanno migliorata, e l'hanno resa capace di maneggiare anche i combattimenti in stile gioco di ruolo, con tutti i vari parametri tipici. Strano, vero? Eppure è così. Si potrà vedere una Atlantic City ridotta a feudo inquinato e decadente, e pure la famosa centrale di Three Mile Island (anzi, i suoi rimasugli), mentre per le strade fluttueranno scatole del Nintendo in decomposizione. E adesso vi faccio ridere un po' con i nomi di alcuni supereroi: Capitan Excitement, Zaniac, Tropical Oil Man e altri. Tra i loro superpoteri troverete la capacità di alzare il tasso di colesterolo, la ruggine lampo e il dialogo con animali a sei zampe. Cose folli!

Quanto ai mostri, incontrerete gli uomini steroidi, naturalmente a forma sferica, i saldatori samurai e i terribili, allucinanti, nefasti avvocati...

E quindi, niente più draghi, elfi, gnomi e amenità simili, ma solo buoni vecchi orrori del fututro, debitamente messi in ridicolo.

Lo stile di gioco sarà quello dell'avventura di ruolo, quindi, dove dovrete ancora risolvere i problemi, raccogliere oggetti, eccetera, ma vi toccherà combattere in una schermata a parte dove apparirà al centro la visuale esterna e sopra e sotto le aree di stato per i vari personaggi, buoni e cattivi.

Di questo titolo abbiamo rievuto un dimostrativo che però non mostrava il gioco vero e proprio, trattandosi in pratica di una galleria di immagini commentate. La grafica era, come al solito, la 320x200 a 256 colori, e in proposito si può notare il contrasto tra un certo realismo delle immagini di fondo e la demenza pura dei personaggi. Di Hoboken sappiamo che uscirà a maggio o giugno e che sarà presente in versione PC e PC+CD. Le richieste di memoria sono modeste: 640 K, e così la Legend ha deciso di continuare sulla lodevole strada delle configurazioni accessibili. Non siete esentati, però, dal possedere il disco rigido, ma in fondo perchè continuo a ripeterlo? Tanto ormai ce l'hanno tutti. Resta il fatto che di giochi solo per 486 ne abbiamo a sufficienza, e certamente nessuno vuole comperare il Pentium per giocare a un'avventura grafica.

Willi

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI SPAZI DI COMBATTIMENTO

La NovaLogic, famosa per aver sviluppato più di un anno fa l'incredibile Comanche: Maximum Overkill, si rilancia dopo l'ottimo Wolfpack nel campo militare con la produzione di Armored Fist, un nuovo simulatore di carroarmato dalle interessanti caratteristiche: bene, vediamole un po' insieme...

Nonostante lo schema di gioco lo facesse somigliare più a uno shoot'em up che a un vero e proprio simulatore di elicottero, Comanche ottenne subito gli abbondanti e calorosi consensi della folla per l'incredibile e dettagliatissima grafica, diventando ben presto un classico nel suo campo; l'utilizzo del Voxel Space, l'innovativa routine di controllo dei fondali che ha permesso la creazione di questo gioco, sfrutta un processo di rendering 500 volte più veloce di qualsiasi altro sistema precedentemente utilizzato, con oltre un milione di calcoli tridimensionali al secondo. In questo modo, i paesaggi iperrealistici non vengono più rappresentati sfruttando semplici forme poligonali che, per quanto ben mascherate, colorate o complesse danno sempre la sensazione di guardare una costruzione della Lego, ma vengono ottenuti sfumando e alterando caratteristicamente il colore e le ombreggiature di interi blocchi di pixel; è così possibile utilizzare dei "mattoni" tridimensionali molto più dettagliati che rendono in modo eccellente sia la sensazione prospettica sia una soddisfacente omogeneità delle forme, forme non più squadrate e nette, ma delicatamente tondeggianti e caratterizzate da un volume molto realistico (da qui il nome Voxel, Volume + Pixel).

Dopo l'incredibile successo di Comanche era inevitabile aspettarsi un degno successore, e infatti dopo l'uscita della versione su CD-ROM che contiene addirittura 100 missioni (quelle originali, quelle contenute nei due successivi data disk più dieci completamente nuove), la NovaLogic annuncia per gli inizi di settembre la pubblicazione di Armored Fist, un incredibile simulatore di carroarmato che sfrutterà appieno le incredibili possibilità del Voxel Space.

Il gioco, che dovrebbe uscire sia su disco che su CD, conterrà su quest'ultimo supporto un'introduzione animata veramente mozzafiato della durata di addirittura cinque minuti (anche migliore di quella di Wolfpack), che non potrà non lasciarvi a bocca aperta; è evidente che i programmatori cercheranno di ottenere il massimo soprattutto dal punto di vista grafico e tecnico, introducendo effetti speciali come fumo ed esplosioni di una qualità sconvolgente, nonché riproducendo le varie irregolarità presenti sul terreno causate, per esempio, dai colpi di cannone, riproponendo così in modo incredibilmente realistico il movimento irregolare del vostro mezzo sul suolo sconnesso.

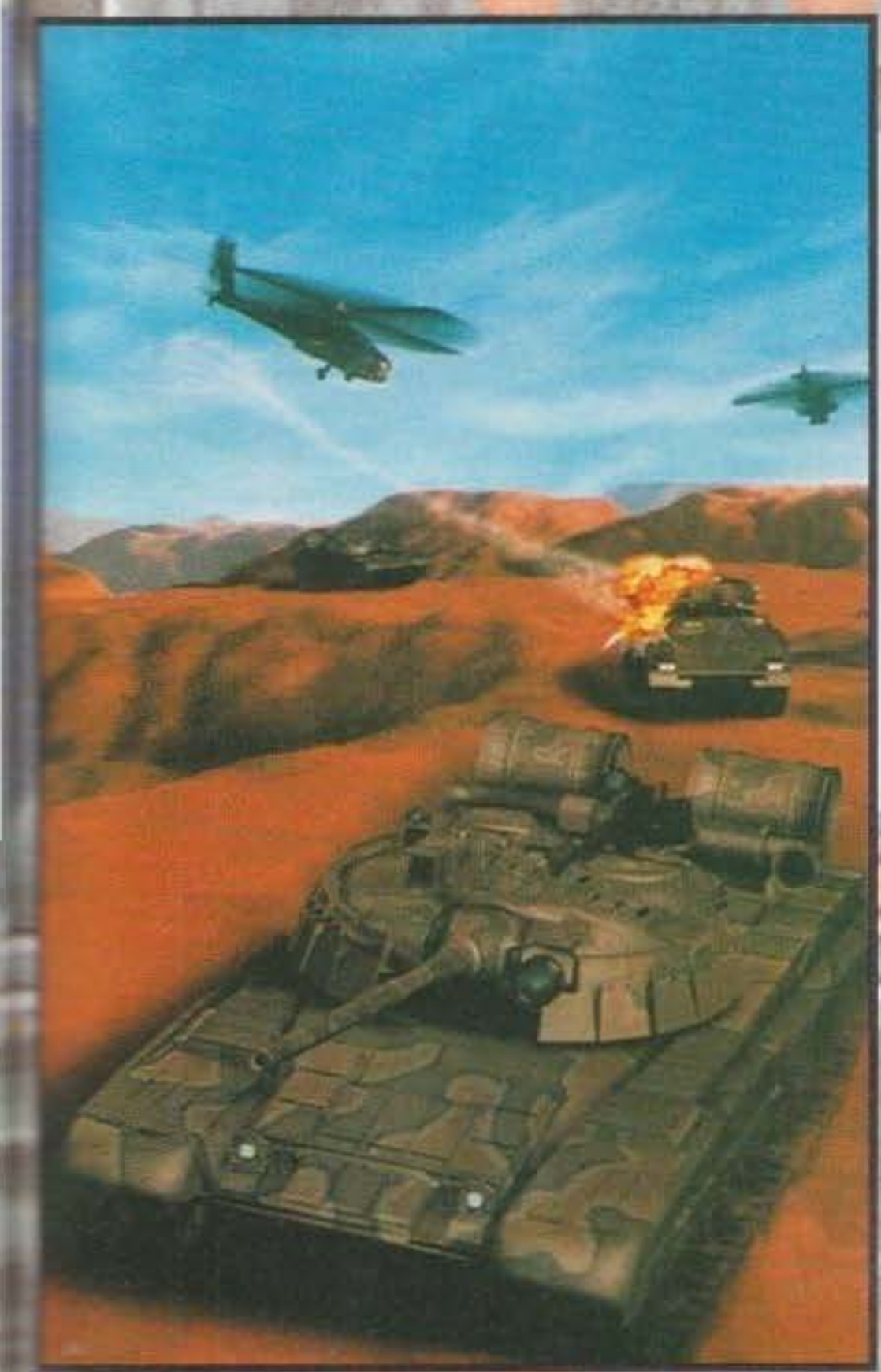
Come comandante delle vostre forze potete muovere le truppe (fino a quattro plotoni in contemporanea) sui vari scenari di gioco, nel tentativo di sconfiggere i mezzi avversari con il minimo numero di perdite possibile; potrete inoltre scegliere indifferentemente di controllare le unità americane o quelle russe, guidando rispettivamente gli M1A1 Abrams, gli M3 Bradley IFV statunitensi oppure i T-80 e i BMP sovietici durante le svariate azioni nelle quali potrete cimentarvi.

Durante la partita dovrete interpretare i vari ruoli dell'equipaggio mettendovi nei panni del comandante, del navigatore, del guidatore o dell'armiere, cercando di sfruttare appieno le non indifferenti caratteristiche del vostro mezzo (velocità, sensori, visione notturna, etc.); oltre all'armamento classico, che è normalmente costituito dal pezzo principale, da

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



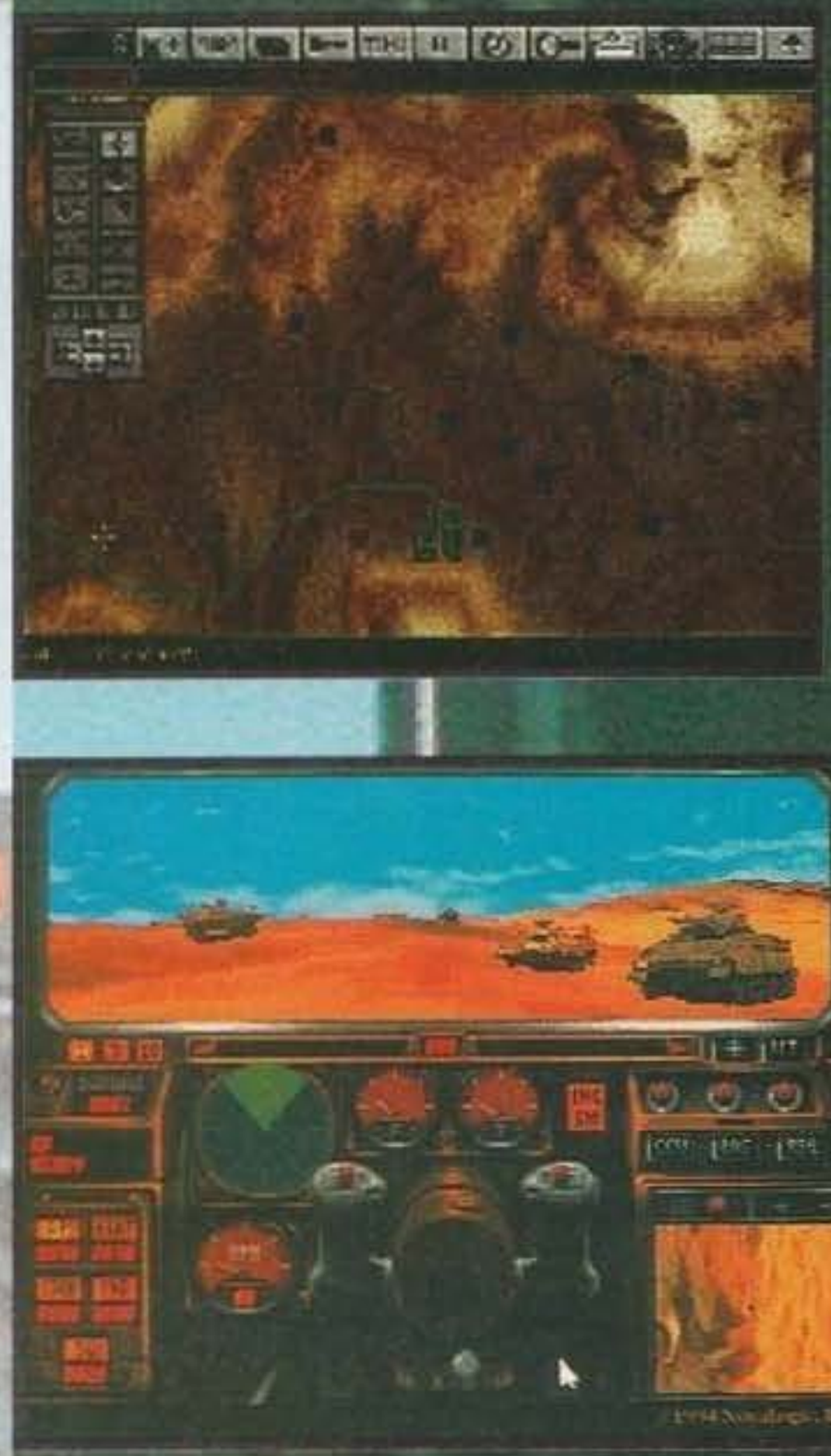
una mitragliera coassiale, da emettitori di fumo e spesso da un sistema di lanciamissili, potrete fare affidamento, se la situazione lo richiede, anche sull'aviazione di supporto o sull'artiglieria strategica, un buon modo per aprirsi la strada senza rischiare di subire eccessivi danni.

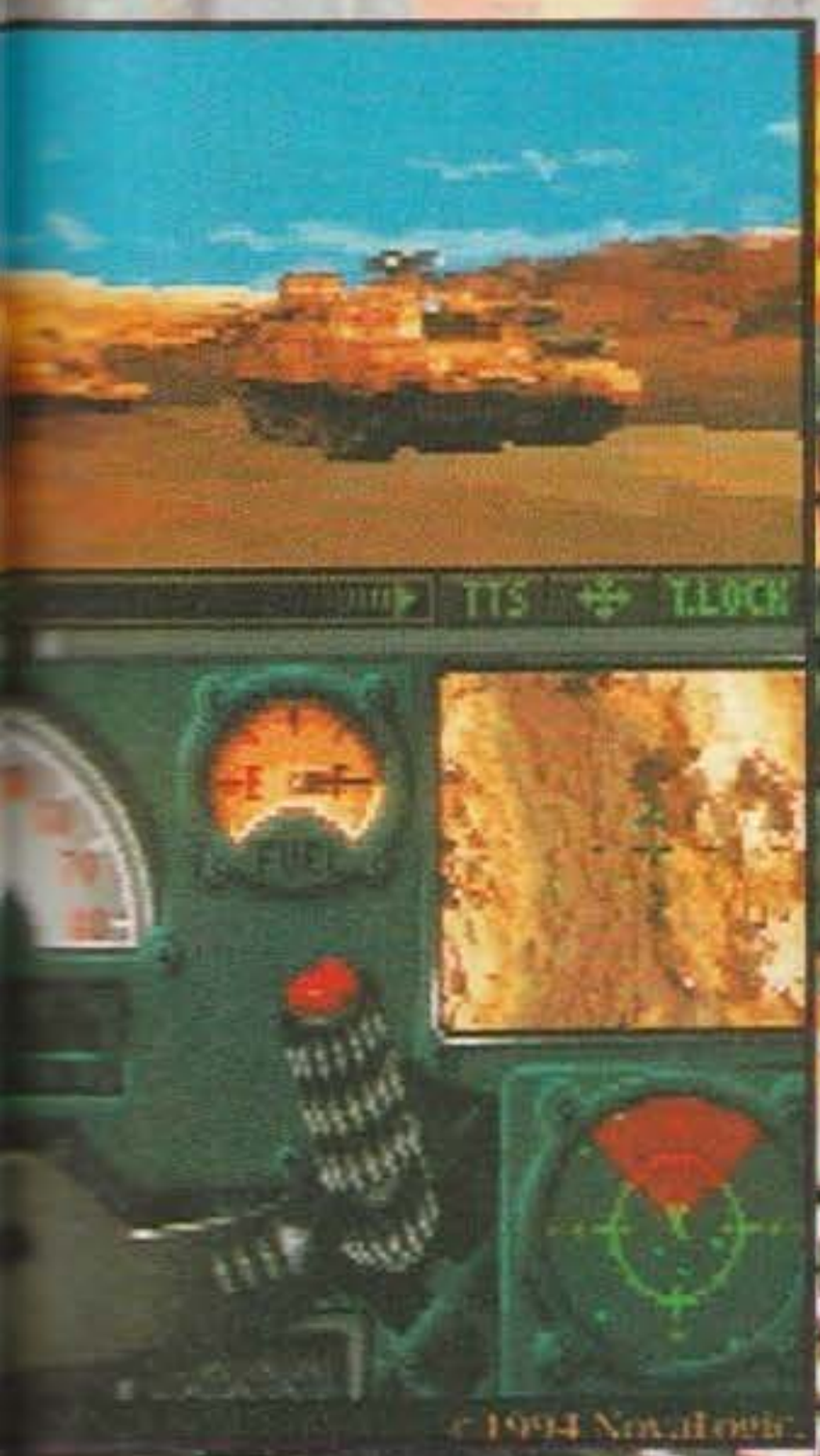
Oltre all'aspetto strategico e all'azione vera e propria, Armored Fist vi consentirà di costruire, con l'apposito editor, nuove missioni personalizzate aumentando di gran lunga la longevità del prodotto e permettendovi di incrementarne a piacimento la difficoltà: in poche parole sarete limitati soltanto dalla vostra immaginazione.

Un'altra caratteristica per niente sottovalutata è il sonoro: oltre agli stupendi effetti campionati per le esplosioni o per il rumore degli spari, sarà presente una grande quantità d'ottimo digitalizzato (soprattutto per la versione su CD-ROM), rendendo più coinvolgente l'azione di gioco: d'obbligo perciò una decente scheda sonora, meglio se una Sound Blaster. Per quanto riguarda i requisiti tecnici, dovrebbe rivelarsi sufficiente un 386 SX, anche se c'è la possibilità che il movimento non sia abbastanza fluido con un processore inferiore a un 486.

L'appuntamento è dunque per la recensione, che vi attende all'interno di uno dei prossimi numeri.

Luke





Due schermate della spettacolare versione CD di Comanche. In un unico pacchetto troverete tutte le missioni del gioco originale, quelle dei due successivi data-disk e 10 assolutamente nuove.

Una schermata di Wolfpack, in uscita anche per Amiga entro la fine del mese. Al pari della versione su floppy per PC, questa riedizione conterrà 58 nuove missioni, che si vanno così ad aggiungere alle 12 di cui era composto il programma originale distribuito dalla Mirrorsoft nel lontano 1990.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA – SPE

ORDINE FACILE TELEFONA ALLO (011) 40.31.114 F

APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 – ORARIO CONTIN

AMIGA

688 Submarine Attack 45.000
A-Train (1mb) 59.900
A-Train Constr. set 49.900
Addams Family 39.900
Advantage Tennis 69.900
Air Support 69.900
Airbus A320 (1mb) 99.900
Alien 3 ..... 59.900
Alien Breed 2 ..... 79.900
Alien Breed 2 (Amiga 1200) 89.900
Alien Breed Special Ed. 39.900
Ambermoon ..... NEW
Assassin Special Edition 39.900
B17 Flying Fortress 109.900
Bard's Tale const. set 80.000
Bart v's the World 59.900
Battle Isle '93 ..... 69.900
Battlechess 29.000
Bill's Tomato game 59.900
Birds of Prey 69.900
Blastar 59.900
Bob's Bad Day 59.900
Body Blows 69.900
Body Blows 2 (Galactic) 79.900
Body Blows 2 (Galactic) (Amiga 1200) 89.900
Bubble Bobble 29.900
Budokan 49.000
California Games II 39.900
Campaign 2 ..... 99.900
Cannon Fodder 69.900

Castles 69.900
Centurion 69.900
Champion. Man. '93/94 ..... 69.900
Championship Manager 94 (disco aggiuntivo 29.900
Chuck Rock 29.900
Chuck Rock II (1mb) 59.900
Civilization (Amiga 1200) 99.900
Civilization (1mb) 89.900
Combat air patrol 69.900
Cool Spot 79.900
Darkmere ..... NEW
D-Day 99.900
Deep Core 59.900
Dennis 69.900
Dennis (Amiga 1200) 79.900
Desert strike 69.900
Disposable Hero 69.900
Dog fight 99.900
Dragon Wars 69.000
Dune II 89.900
Elite II - Frontier 79.900
Espana '92 (1mb) 69.900
F117 A 109.900
F17 Challenge 39.900
Fatman 69.900
Fatman (Amiga 1200) 69.900
Flashback 89.900

Flood 49.000
Formula 1 ..... 59.900
Global effect 69.900
Goal! (Kick off 3) (1mb) 69.900
Grand Prix (1mb) 79.900
Gunship 39.900
Gunship 2000 ..... 99.900
Hard Nova 59.900
Harpoon 79.900
Harpoon Battleset 3 ..... 49.900

Harpoon Battleset 4 ..... 49.900
Herpoon Scenario Editor 49.900
Hired Guns 79.900
Huamns 2 - Jurassic Lev. 59.900
Humans 2 - Jurassic Levels Data Disk 39.900
Indiana Jones and the Fate of Atlantis 119.900
Indy 500 ..... 49.000
Jurassic Park 59.900
Jurassic Park (Amiga 1200) 69.900
Kid Gloves II 49.000
King's Quest V (1mb) 99.900
Lemmings 2 ..... 79.900
Loom 69.000
Lotus 3 ..... 59.900
Magic fly 49.000

Mario is Missing 79.900
Monkey Island 69.900
Monkey Island 2 ..... 109.900
Mortal Kombat 69.900
Napoleonics 79.900
Nigel Mansel 69.900
Oscar (Trolls 2) 59.900
Oscar(Trolls 2) (Amiga 1200) 59.900
Outrun Europa 29.900
Panza Kick Boxing 29.900
PGA Tour Golf 19.900
Powermonger World War 1 d. disk 49.900
Premier Manager 2 ..... 69.900
Prime Mover 59.900
Prince of Persia 29.900
Pro Tennis Tour 29.900
Project X 39.900
Rainbows Islands 29.900
Retee 2! 59.900
Risky Woods 59.900
Rome ad 92 ..... 69.900
Rules of Engagement 69.900
RVF Honda 29.900
Sensible Soccer 92/93 ..... 69.900
Sim Life 89.900
Simon the Sorcerer 89.900
Simon the S. (Amiga 1200) 99.900
Ski or Die 19.000
Space Hulk 89.000
Steel Empire 69.900
Street Fighter II 59.900
Striker 39.900
Strip Poker Live 59.900
Summer Olympix 59.900
Superfog 79.900

Surf Ninjas 59.9
Swords of Twilight 29.0
Syndicate 89.9
Tennis Cup 2 ..... 39.9
The Chaos Engine 69.9
The Immortal 49.0
The Lotus Trilogy 59.9
Theatre of Death 59.9
Tornado 89.9
Turrican III 69.9
Uridium II 69.9
Walker 59.9
Whales Voyage 69.9
Wing commander 79.9
Winter Olympics 89.9
Xenon II 39.9
Yo! Joe 69.9
Zone Warrior 49.9
Zool 49.9
Zool (Amiga 1200) 59.9
Zool 2 ..... 69.9

GAMES CD32

Castles 2 ..... 79.9
Dangerous Streets 79.9
Deep Core 69.9
Humains I + II 69.9
John Barnes e. Football 49.9
Jurassic Park 69.9
Liberation - Captive II 89.9
Nigel Mansell's W.C. 69.9
Oscar (trolls 2) 59.9
Psyco Killer 79.9
Sensible Soccer 92/93 ..... 69.9
Sleepwalker 69.9
Surf Ninjas 69.9
The Lotus Trilogy 69.9
Trolls 69.9
Winter Super Sports 69.9
Zool 69.9

JOYSTICKS

MX120 AMIGA 19.900

MC130 PC 29.900

MX220 AMIGA 29.900

MX230 PC 39.900

Command Control (analogico) 59.900
Hawk + (analogico) 49.900
Hawk Junior (analogico) 39.900
Merlin (analogico) 59.900
Night Force (analogico) 69.900
Speeding (digitale) 39.900

ALEX COMPUTER

C.so Francia 333/4 – TORINO
Via Trionfi 178/b – TORINO
GRUGLIASCO (TO)

Venite a trovrarci nel
NOSTRO NUOVO PUNTO VENDITA DI 300 mq
presso la
SHOPVILLE LE GRU
di (Torino)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

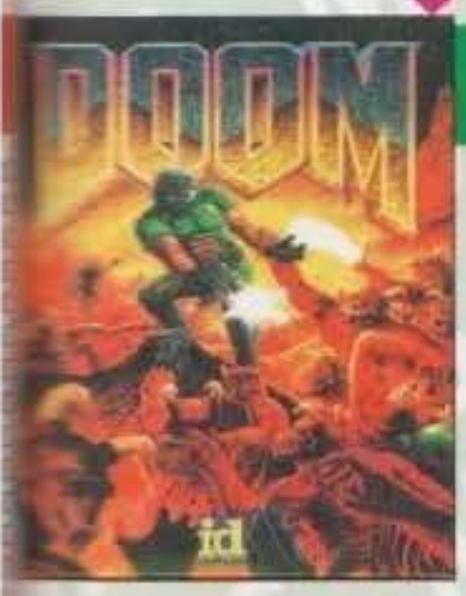
http://www.oldgamesitalia.net/

ONI A DOMICILIO

ALLO (011) 40.31.001

– FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

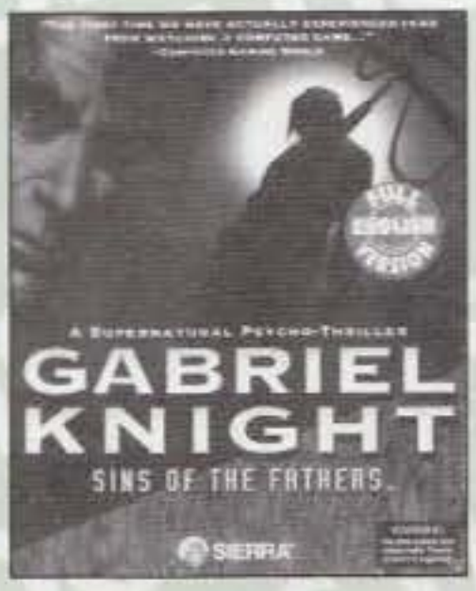
ALEX® Mail Service



MS DOS

...99.900	
...Constr. Set ...39.900	
...of the Pacific ...99.900	
...over Europe ...129.900	
...tage tennis ...59.900	
...rce Commander ...109.900	
...and and Sea ...99.900	
...A320 ...99.900	
...Breed ...99.900	
...n the Dark ...109.900	
...r Geddon ...79.900	
...Tale const. set ...98.000	
...Isle '93 ...69.900	
...ess ...62.000	
...ess 4000 ...99.900	
...ess II ...62.000	
...ess (Windows) ...98.000	
...at Krondor ...139.900	
...of Prey ...98.000	
...Force ...99.900	
...Blows ...79.900	
...Adm's Race in Space ...89.000	
...ght 2 ...99.900	
...sign Mission Disk ...49.900	
...ers ...99.000	
...80.000	
...89.000	
...pion. Man. '93/94 ...79.900	
...ncship Manager '94 (...aggiuntivo) ...29.900	
...Master 4000 Turbo (...ows) ...89.900	
...LHX Attack ...49.000	
...Yeager's Aft ...62.000	
...99.900	
...che Max. Overkill ...119.900	
...che Mission Disk ...79.900	
...che Mission 2 ...79.900	
...for a Corpse ...49.900	
...99.900	
...Sun Shattered L ...139.900	
...ter of Serpents ...98.000	
...the Tentacle ...129.900	
...89.000	
...79.900	
...99.900	
...Hack ...129.900	
...Frontier ...99.900	
...59.900	
...62.000	
...49.900	
...116.000	
...the Beholder 2 ...49.900	
...the Beholder 3 ...109.900	
...Grand Prix ...109.900	
...the Eagle III ...109.900	
...3 ...109.900	
...Mission Disk ...69.900	
...Empires ...119.900	
...109.900	
...of Dreams ...89.000	
...Knight ...119.900	
...effect ...98.000	
...off 3) ...79.900	
...Prix Unlimited ...49.900	
...Slam Bridge ...45.000	
...Slam Bridge II ...99.900	
...Naval Battles ...99.900	
...2000 ...89.900	
...Nova ...59.000	
...Battleset 3 ...79.900	
Harpoon Battleset 4 ...79.900	
Harpoon Scenario Ed ...49.900	
Harrier Jump Jet ...109.900	
Hong Kong Mahjong ...116.000	
Humans ...59.900	
Humans 2 Jurassic Lev. ...59.900	
Humans 2 Jurassic Lev. ...39.900	
Incs ...109.900	
Indiana Jones Action g. ...71.000	
Indiana Jones and Fate of Atlantis ...119.900	
Indy Car Racing ...99.900	
Indy & Last Crusade ...29.900	
International Open Golf ...69.900	
Jack Nicklaus Golf ...59.900	
Jurassic Park ...79.900	
Kasparov's Chess ...125.000	
King Maker ...99.900	
King's Quest V ...99.900	
King's Quest VI ...109.900	
Knights of th Sky ...49.900	
Lands of Lore ...99.900	
Legends of Valour ...109.900	
Leisure Suit Larry V ...99.900	
Leisure Suit Larry VI ...139.900	
Lemmings 2 ...89.000	
Litil Divil ...89.900	
Liverpool ...49.900	
Loom ...49.000	

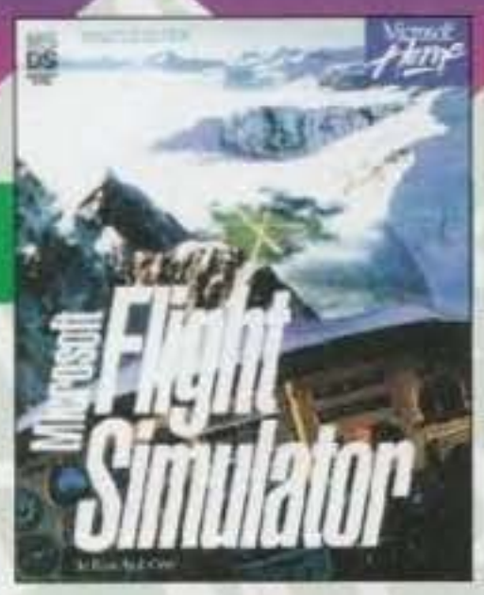
Lost in Time Deluxe Parte 1 + Parte 2 ...125.000	
Lotus 3 ...89.900	
Magic V ...129.900	
Master of Orion ...139.900	
Mercenaries ...98.000	
Michael Jordan Flight ...99.900	
Microprose Soccer ...29.900	
Might & Magic V ...129.900	
Monkey Island ...89.900	
Monkey Island 2 ...119.900	
Mortal Kombat ...79.900	
Napoleonics ...79.900	
NHL Hockey ...129.900	
Nigel Mansell's ...89.900	
Omar Sharif Bridge ...99.900	
Origin Screen Saver FX ...69.900	
Outrun ...29.900	
Patriot ...109.900	
PFS Football pro 93 ...119.900	
PGA Tour Golf ...80.000	
PGA Tour Golf courses d. ...44.000	
PGA Tour Golf (windows) ...89.000	
PGA Tour Golf tournem. ...53.000	
Police Quest IV ...119.900	
Powerdrome ...49.000	
Powermonger ...49.900	
Prince of Persia 2 ...119.900	
Privateer ...139.900	
Privateer speech acc. ...69.900	
Pushover ...39.900	
Putt Putt ...89.000	
Quest for Glory IV ...119.900	
Rally ...89.900	
Rampart ...69.900	
Reach for the Skies ...99.900	
Red Baron ...99.900	
Red Baron M.D. ...79.900	
Premier Manager 2 ...89.900	
Retze 2! ...69.900	
Risky woods ...79.900	
Rome AD 92 ...98.000	
Rules of Engagement ...98.000	
Rules of Engagement 2 ...119.900	
Ryder Cup Golf ...79.900	
Sands of Fire ...80.000	
Scenari Flight Sim 5.0 ...NEW	
Seal Team ...125.000	
Secret Weap. Luftwaffe ...125.000	
Sensible Soccer 92/93 ...79.900	
Serpent Isle ...129.900	
Shadow of the Comet ...139.900	
Silverball (Flipper) ...89.900	
Sim Ant ...89.900	
Sim Farm ...89.900	
Sim Life (Windows) ...99.900	
Sim City + Populos ...80.000	
Sim City 2000 ...NEW	
Simon the Soucerer ...99.900	
Ski or Die ...49.000	
Space Hulk ...99.900	
Space Quest IV ...69.900	
Space Quest V ...109.900	
Speed Racer ...109.900	
Star Legions ...98.000	
Star Wars Chess ...129.900	
Streetfighter ...29.900	
Streetfighter 2 ...79.900	
Strike Commander ...149.900	
Strike Commander spe. ...79.900	
Strike Commander T. OP ...69.900	
Strike Squad ...99.900	
Striker ...69.900	
Strip Poker Live ...59.900	
Subbwers 2050 ...139.900	
Summer Challenge ...49.900	
Summer Olimpix ...59.900	
Super VGA Harrier ...99.900	
Surf Ninjas ...79.900	
Syndicate ...109.900	
T.F.X. ...119.900	
Task Force ...129.900	
Tennis Cup 2 ...39.900	
Terminator 2: The Arcade ...79.900	
The Complete Chess Sy. ...89.900	
The immortal ...62.000	
The Legacy ...139.900	
The Lost Files of Sherlock Holmes ...125.000	
The Magic Candle I ...98.000	
The Magic Candle II ...98.000	
The Magic Candle III ...98.000	
Tornado ...99.900	
Troddlers ...69.900	
Ultima Trilogy II ...125.000	
Ultima Underworld ...125.000	
Ultima Underworld II ...125.000	
Ultima VII ...125.000	
Ultima VII/II Serpent Isle ...125.000	
V for Victory II ...109.900	
V for victory III ...129.900	
V for victory IV ...139.900	



Warlords II ...119.900	
Ween ...89.900	
Where Space Car. S. Diego ...98.000	
Wing Commander Ac. ...109.900	
Wing Commander miss. I ...29.900	
Wing Commander II ...29.900	
Wing Commander II sap ...71.000	
Winter Olympics ...99.900	
World Tennis Champ ...79.900	
World War II 1946 ...59.900	
WWF Battles of S. Pacific ...119.900	
X Wing Imperial Pursuit ...79.900	
X Wing ...139.900	
Xanth ...109.900	
Xenobots ...79.900	
Yeager's air combat ...39.900	
Zool ...79.900	

GAMES CD ROM PC

A-Train (1mb) ...99.900	
A-Train Constr. set ...49.900	
Animal in Motion (Combo) ...89.000	
Cinderella, (Combo) ...89.000	
Cover Girl Strip Poker ...79.900	
Cristali ...89.000	
Dark Sun ...129.900	
Day of the Tentacle ...129.900	
Dracula Unleashed ...109.900	
European Space simul. ...89.000	
European Space (Combo) ...89.000	
Eye of the Beholder 3 ...99.900	
Fascination ...89.000	
Goblins ...99.000	



Goblins 3 ...159.900	
Great Naval Battles ...119.900	
Inca ...149.000	
Inca II ...99.900	
Indiana Jones (Talkie) ...89.000	
Iron Helix (Windows) ...99.900	
Journeyman Proj. (wind.) ...99.900	
Jurassic Park ...79.900	
King's Quest VI ...129.900	
Leisure Suit Larry VI ...119.900	
Loom ...89.000	
Lord of the Rings ...109.900	
Lost in Time 1 & 2 ...134.000	
Monkey Island 256 color ...98.000	
Motor Stars + modellino 149.900	
Moving Gives Stam. (Combo) ...89.000	
Mud Puddle (Combo) ...89.000	
Napoleonics ...79.900	
Psycho Killer (Combo) ...89.000	
Putt Putt ...89.000	
Secret Weap. Luftwaffe ...98.000	
Star Trek - 25° Ann. ...89.900	
Strike Commander ...169.900	
T.F.X. ...119.900	
The 7° Guest (+ VHS) ...199.900	
The Hound Baskerville ...89.000	
The Hound Bask. (Combo) ...89.000	
The Lawnmowre Man ...109.900	
The Paper Bag (Combo) ...89.000	
The Tale of Peter Rabbit ...89.000	
Tony La Russa ...129.900	
Tornado ...109.900	
Town with no name (Combo) ...89.000	
Trilogy ...59.900	
Ultima da I a VI series ...180.000	
Ultima Underworld I & II ...143.000	
Wing com. I & ultima underw. ...143.000	
Wing commander II deluxe ...143.000	
Wing com. & ultima VI ...143.000	
Winter Olympics ...109.900	
Winter Olympics ...89.900	
Winter Super Sports ...69.900	
Wolfpack ...109.900	
Women in motion ...89.000	

http://www.oldgamesitalia.net/

variazioni in caso di eventuali errori tipografici o modifiche alle leggi fiscali.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BALLZ

Dopo aver letteralmente spopolato con le loro imbattibili simulazioni di flipper, i Digital Illusions tornano alla carica con un nuovo e spettacolare rompicapo alla Lemmings.

Se odiate i bambinetti grassi con le manine pacioccose, e il vostro sogno più recondito è farli tutti fuori con un mitra, due cose sono certe. La prima è che difficilmente farete i maestri d'asilo, la seconda è che questo gioco non fa proprio per voi. Tuttavia, vi consiglio comunque di leggere questa recensione: potreste trovarla interessante.

Tanto, tantissimo tempo fa, correva il numero 28 di The Games Machine: le pagine erano tutte bianche (o quasi), e per ogni gioco c'erano solo tre o quattro foto quando andava bene. I redattori erano profondamente diversi da quelli di oggi, persino le mura redazionali erano più anguste. Io emettevo ancora i miei primi vagiti come giornalista informatico, e la scheda grafica VGA era un sogno per ricchi. Ebbene, proprio in quel mentre apparve, relegato in un'angusta paginetta, la recensione di un gioco che presto divenne un caposaldo del divertimento elettronico: Lemmings. Questo titolo, riportò alla ribalta una software house che seguì Amiga fin dai primi mesi della sua commercializzazione, e che dopo aver sfornato giochi dall'incredibile successo come Barbarian, Blood Money, Obliterator e Shadow Of The Beast, attraversò un periodo di crisi dalla quale sembrava non riuscire più a risollevarsi, forse a causa delle mega produzioni audiovisive del passato che, a dire il vero (e col senno di poi), lasciavano ben poco spazio alla giocabilità. Così, dalle menti geniali di tutto il DMA Design, nacque quel Lemmings che sembrava del tutto antitetico rispetto ai suoi prodotti precedenti: poca (nulla) grafica, ma giocabilità alle stelle. Fu un successo: migliaia di videogiocatori si trovarono loro mal grado schiavi di quei piccoli roditori che dovevano salvare - mirino alla mano - da una morte prematura. Naturalmente il buon Lemmings, convertito come ricorderete su TUTTI i sistemi da gioco esistenti, ebbe il suo atteso seguito e persino una raccolta su CD, senza contare poi i cloni che mai si sono rivelati alla sua altezza.

Ebbene, la Psygnosis, in attesa del terzo episodio, sembra adesso determinata a bissare il suo stesso successo presentando un gioco del tutto nuovo, ma dalle finalità collaudate: fare i benefattori. Vediamo un po' come (e perché)...

Allora, innanzitutto la storia: in un futuro lontano lontano, quando la TV sarà tridimensionale e l'estetica moderna sarà riuscita a compiere miracoli tipo trasfomare Roberta, la nostra segretaria in una sosia Claudia Schiffer, TGM sarà diventata la rivista più importante dell'intero Universo, sciami di persone si inchineranno davanti al simulacro del dio Max, e Stefano Petrullo sarà diventato Assistente Globale del Pianeta Terra. Questa nuova condizione degli equilibri diplomatici a livello mondiale, prevedeva inoltre Mirko Marangon, Davide Corrado e Paolo Besser (il sottoscritto), come Grandi Consiglieri nonché Tiranni Onnipotenti e, come si sa, il potere spesso dà alla testa... Infatti, il primo obiettivo che perseguirono, fu proprio la coronazione del sogno che maggiormente li aveva accompagnati lungo la loro vita: l'eliminazione del bambino paffutello.

Essi, infatti, avevano scoperto che questa particolare categoria di pargoletto, opportunamente trattata, poteva risultare un ottimo combustibile. E già i nostri avevano in cantiere la produzione in vasta scala di macchine, aerei, navi e astronavi che utilizzassero proprio i bambocci di cui sopra come

http://www.oldgamesitalia.net/

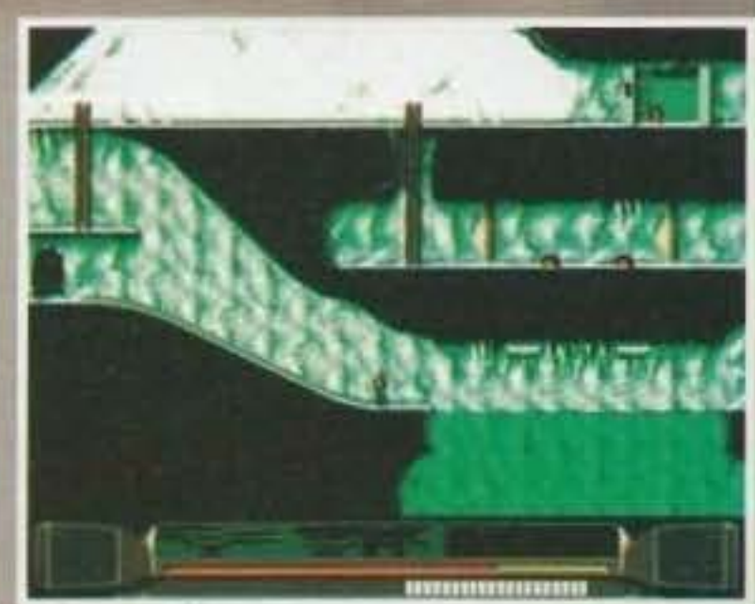
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

materiale propellente.
Subito cominciarono le ricerche, a partire dagli utenti di Ultimo Impero (vero Torpedo?), per passare attraverso scuole, asili, cinema, sale giochi, fans club di Cristina d'Avena e via discorrendo, lasciando perdere gli Oratori a causa di accordi preventivamente presi col Clero. Tutti i bambini furono sottoposti alla Grande Prova della bilancia, e quelli che superavano abbondantemente il peso forma furono caricati su appositi pulmini requisiti all'ATM (Azienda Trasporti Mondiali), per poi essere trasportati in apposite aule scolastiche dove venivano maltrattati (come meritavano) da Marco Auletta, il grande inquisitore. Successivamente, i soggetti furono riposti in comode cellette di dimensioni un metro per uno, senza TV color e senza armadietto per le scarpe, dopodiché le chiavi delle nuove "camerette" furono sadicamente disperse per quattro mondi divisi in livelli pieni di nemici, piattaforme, oggetti da raccogliere ecc ecc. Tanto, nessuno si sarebbe mai avventurato nel salvataggio di questi piccoli esseri tondeggianti.
Tuttavia, come ci insegnano i cartoni animati, il Bene deve sempre trionfare, e così il comitato Mamme Riunite "Paffuto è Bello", si riunì in fretta e furia per trovare un eroe disposto a salvare tutti i loro pargolini, prima che la ferrea dieta cui erano stati sottoposti, avesse disciolto ogni residua traccia di adipe dal loro organismo (l'adipe era il vero propellente di cui si parlava prima: non avrete mica creduto che avremmo bruciato direttamente i fanciullini!). Codeste cercarono questo prode personaggio dappertutto, organizzarono persino un bando di concorso comunale, ma l'eroe non si trovò. Quando ormai anche armi collaudate come il volantinaggio e la promessa di ricompense miliardarie si rivelarono inutili, le mamme dovettero ricorrere all'espediente che maggiormente si può identificare nell'"ultima spiaggia": consultarono le Pagine Gialle. Qui, alla voce "Eroi salvabambini" trovarono solamente un certo Ben E. Factor, un povero diavolo che, a causa del suo nome, veniva chiamato in causa ogni volta che serviva un benefattore. Il tale, essendo in effetti un vero benefattore, non pretese alcuna ricompensa, e subito si lanciò nella disperata ricerca dei bambini da salvare. Inutile puntualizzare, a questo punto, che il Ben E. Factor siete proprio voi.
Bene, mi sembra il caso di occuparsi un po' della dinamica del gioco. BeN, a differenza di Lemmings, ha solo un numero limitato di bimbi da salvare per ogni livello (in realtà non si tratta di bimbi umani, ma di creature aliene imprigionate per motivi politici da altre creature aliene, ma come l'ho raccontata io, la trama è più interessante), e per farlo non dovrà muovere un mirino, bensì partecipare anima e corpo all'azione. Per intenderci, il nostro (VOSTRO) eroe può correre, saltare, salire e scendere scale, rotolarsi velocemente per terra, e via discorrendo. Può afferrare gli oggetti (che unitamente ad altri oggetti, servono a risolvere i livelli) e, nonostante il loro peso non indifferente, anche caricarsi i bambini paffuti. Questi ultimi si differenziano in due tipi: quelli intelligenti (colorati di rosso), e quelli beoti (grigi come la materia che non hanno). I primi, una volta liberati, raggiungono da soli l'uscita di ogni livello, e se non ce la fanno aspettano che qualcuno li aiuti (voi), trasportandoli da una parte all'altra. Costoro, possono rivelarsi nel contempo molto utili, perché spesso è proprio la loro collaborazione si rivela di vitale importanza nella risoluzione di particolari enigmi. I bambocci beoti, invece, sono degli emeriti mentecatti che non meriterebbero nemmeno di essere salvati, ma che per spirito di democrazia devono comunque essere tratti in salvo. Questi ultimi, se non saranno opportunamente controllati, andranno ad ammazzarsi contro il primo pericolo che incontreranno, nel più preciso stile Lemming possibile, o al limite si fermeranno pacatamente in attesa che voi facciate qualche cosa.

In effetti, il vostro ruolo di benefattore non si limiterà solo al loro salvataggio: tramite delle apposite latte di vernice rossa, infatti, potrete (anzi, dovrete) per prima cosa trasformarli in bambini intelligenti.
Giocano un ruolo fondamentale anche le piattaforme, le scale, e tutti gli elementi non esclusivamente grafici del fondale. Gli enigmi possono essere risolti in un modo soltanto, e questo costituisce la difficoltà principale del gioco. Fortunatamente, a ogni livello fa riferimento una password, introducendo la quale all'inizio del gioco sarà possibile evitare di riassorbirsi tutti gli stage già risolti nelle partite precedenti.
Durante l'azione sarà poi possibile trasportare (e quindi utilizzare) un solo oggetto alla volta, quindi pianificate bene le vostre mosse perché, sbagliando, avrete solo da rimetterci. Persa una vita, infatti, dovrete giocoforza rifare tutto il livello da capo (ahhhg.. ahhhg.. soffoco!).
Parliamo quindi un po' del gadgettame con cui avrete a che fare. Le chiavi, manco a dirlo, servono ad aprire le porte (ma va? sono un genio). Le chiavi d'oro servono ad aprire le celle, quelle grigie, invece, alcune porte che conducono da una zona all'altra del livello, analogamente a quanto accade imboccando alcuni cunicoli presenti qua e là. Ogni chiave apre una determinata cella, che potrete riconoscere dal fatto che il bambino paffuto residente si mette a saltare dalla gioia (non per niente i bambocci, originariamente, si chiamano "Happy Men", a voi la traduzione). I gioielli vi permetteranno invece di guadagnare qualcosa, mentre le ruote dentate sono forse l'oggetto più utile e "misterioso", utile perché serve a risolvere il livello, misterioso perché ogni volta serve per scopi diversi e capire esattamente per quale non è certo cosa facile. I pesi e le scuri, invece, servono ad allontanare i cattivi e ad aprire varchi: naturalmente vanno usati dai bambocci e non da voi.
Riuscirete a salvare tutti i poveri, piccoli, indifesi bambinetti grassi dall'azione devastante del nostro fido lanciafiamme? Fa niente, noi comunque terremmo a precisare che questa recensione si propone solamente come un'ironica presa per i fondelli: noi contro i bambini, per di più obesi, non abbiamo proprio nulla. DRRRRIN DRRRRIN... Il telefono... "Pronto, come? Vuoi parlare con Consolemania? Ah, vabbè, vuoi sapere se è migliore il SuperNes o il Megadrive... Detto per inciso, piccolo, quanto pesi?" eh eh eh eh eh....

Paolo Besser

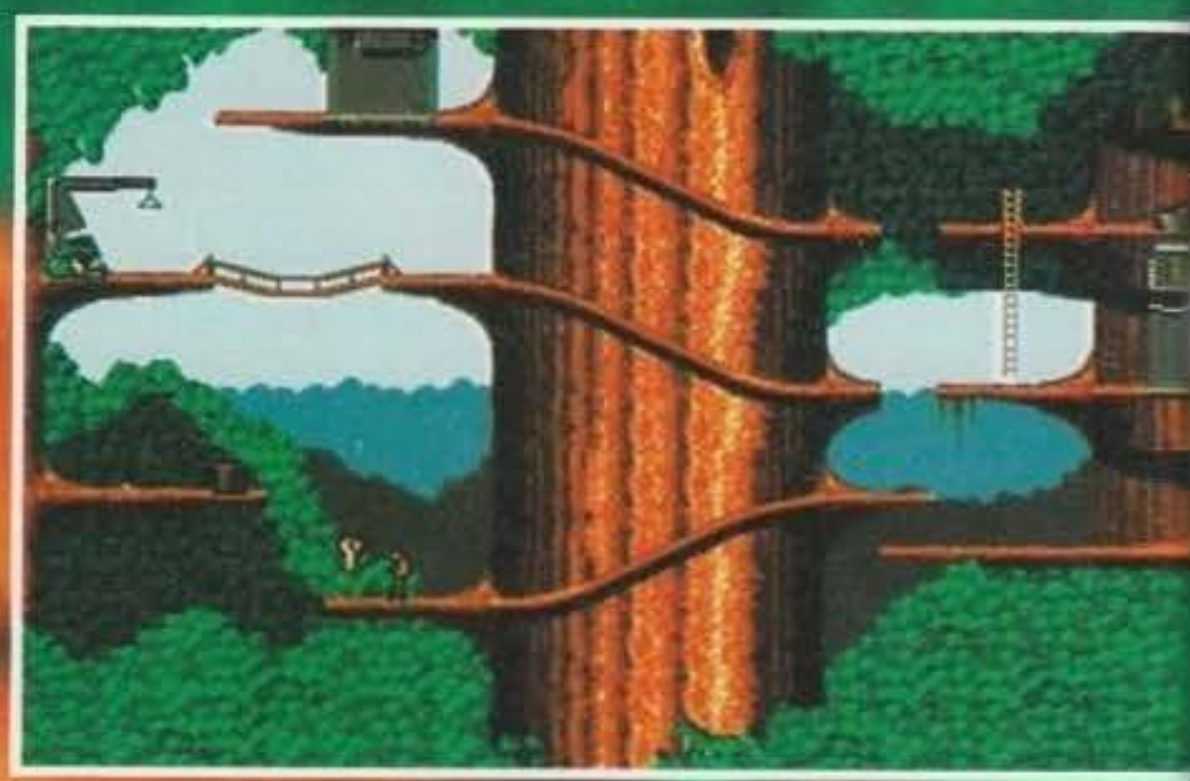


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

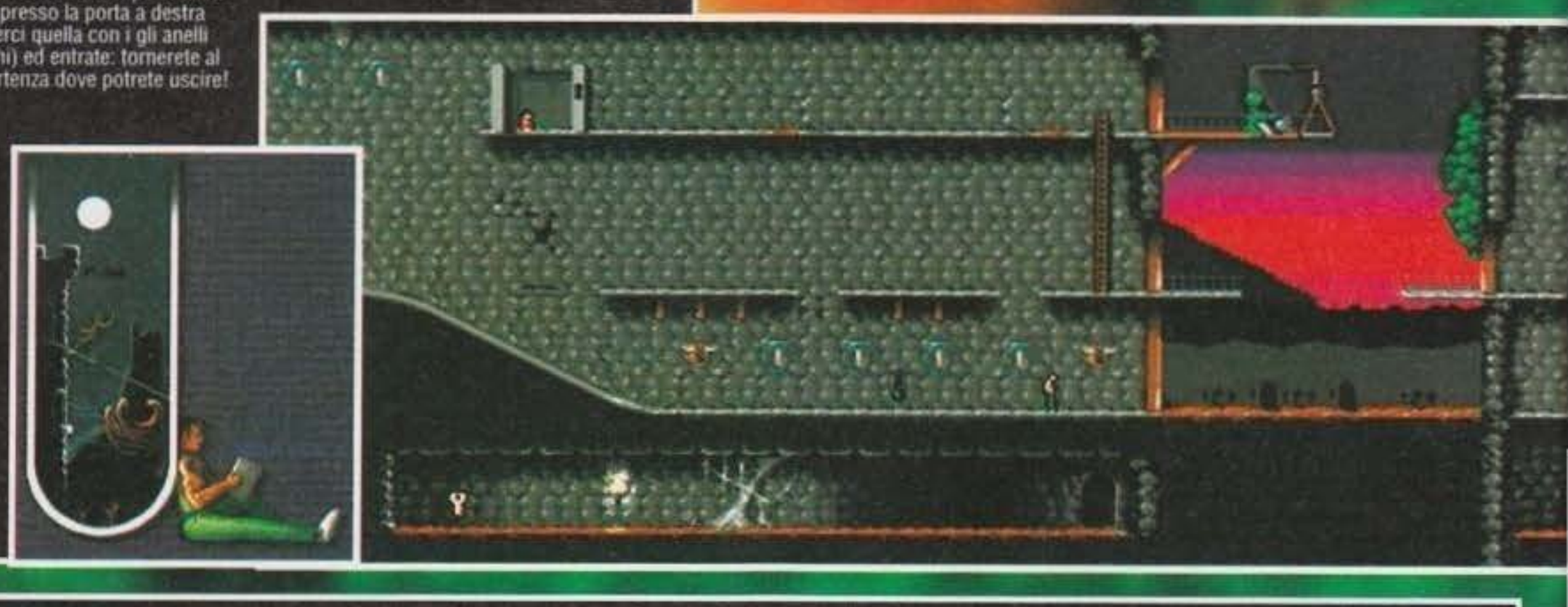
http://www.oldgamesitalia.net/

BUZZLE

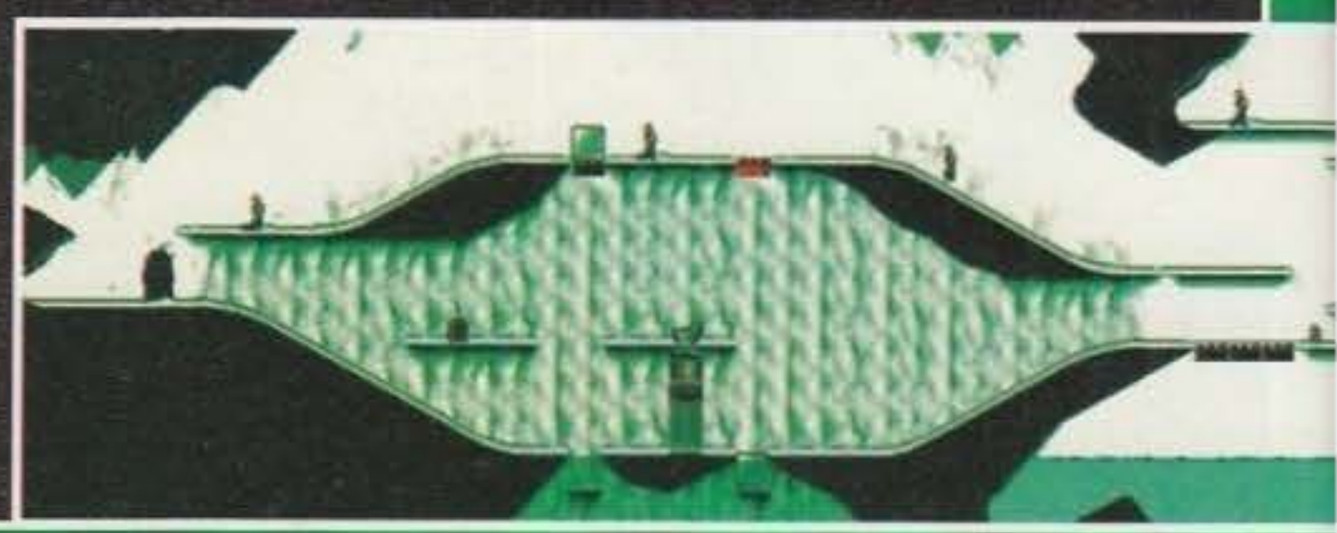
PRIMO LIVELLO DELLE CAVERNE
Appena iniziate correte subito a destra, evitate il massone e salite. Prendete la chiave e andate a liberare il bambino alla vostra sinistra. Raccoglietelo e lanciatelo sulla piattaforma sopra la vostra testa. Il bambino farà cadere le scarpe da ginnastica, prendetele e scendete, quindi saltate a sinistra e tirate la leva. A questo punto il bambino uscirà e voi sarete pronti per il primo, vero, difficilissimo, livello.



QUINTO LIVELLO DEL CASTELLO
Andate a destra e tirate la leva per attivare una piccola rampa. Quindi proseguite per raggiungere la chiave dorata. Tornate al punto di partenza e saltate sulla nuova rampa del piano superiore, proseguite a destra facendo attenzione ai pozzi; una volta raggiunta la scala, salite al livello superiore e aprite la porta al nanerottolo (anche qui ci sono due botole segrete da evitare accuratamente). Una volta liberato il "rosso" cercate di raggiungere prima di lui il ponteggio all'estrema destra dello stesso piano: saliteci sopra e fatevi calare al piano inferiore dall'amico appena liberato. Saltate a destra e scendete le scale che portano alla porta aperta del livello più basso. Per raggiungerla dovrete saltare un po' di punte. Raggiungete dunque la chiave e tornate per liberare il secondo nano, all'estrema destra dello schema, nel quarto piano contando da quello in cui vi trovate: una volta che l'avete liberato, lasciatelo perdere (lui infatti andrà ad abbassare la leva dell'ultimo piano per far cadere il masso cubico) e correte alla massima velocità consentita verso la piattaforma che si contrappone a quella dove cadrà il masso (funziona come un'altalena) e saliteci sopra. Caduto il macigno, questo con il suo peso sospingerà la vostra piattaforma all'ultimissimo piano dello schema. Prendete la chiave argentata e buttatevi giù fino a raggiungere il nano rosso che nel frattempo vi starà aspettando presso la porta a destra (per intenderci quella con i gli anelli per battacchi) ed entrate: tornerete al punto di partenza dove potrete uscire!



NONO LIVELLO DEI GHIACCI
Andate a destra, saltate le piattaforme galleggianti e raccogliete la chiave. Tornate indietro verso sinistra ed entrate nella porta proprio di fianco all'uscita, dirigetevi poi verso destra. Aprite la gabbia del bamboccio grigio, ovvero quello stupido, e state pronti a prenderlo in braccio. A questo punto giratevi verso sinistra e lanciatelo verso l'alto in modo tale che si riesca ad attivare la leva e iniziate a correre verso sinistra. Giunti alle piattaforme da due blocchi, saltatele e ponetevi sopra l'interruttore situato sulla prima piattaforma e aspettate che il bambino le attraversi indenne. Una volta compiuta questa azione giratevi verso sinistra e scavalcate il più velocemente possibile le piattaforme che vi separano da un secondo interruttore. Una volta raggiunto ripetete l'azione svolta precedentemente e poi catapultatevi alla velocità della luce a spianare la strada al marmocchio attivando i tasti dei rispettivi blocchi di ghiaccio, facendo però attenzione a non schiacciarlo. Poi prendete l'inchiostro e buttatelo nel macchinario, recuperate il marmocchio grigio e piazzatecelo sotto in modo da farlo diventare senziente, quindi andate a sinistra, imboccate la porta e fatevi seguire. Uscirete praticamente da dove avete cominciato e l'unica cosa che vi rimarrà da fare sarà piazzare voi e il vostro seguace



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SECONDO LIVELLO DELLA FORESTA
Andate in basso a destra e raccogliete l'ingranaggio, poi ritornate all'inizio e beccatevi la chiave in basso, fatto questo andate a liberare il bambino rosso. Nel frattempo mettete l'ingranaggio precedentemente raccolto vicino al macchinario in alto a sinistra. Appena il bambino mette in moto il macchinario attaccatevi al gancio e scendete. Prendete la vernice rosso e usatela con il doccione al centro della mappa (in alto), quindi prendete l'ultima chiave rimasta e liberate l'ultimo bambino, questo si colorerà di rosso e si libererà per la felicità di nonsochi (e io ho delle occhiaie che assomigliano a due zainetti dell'Invicta! NdTMB).

all'interno del teletrasporto. (Sono veramente una leggenda vivente! All'alba delle quattro e venticinque di mattino sono riuscito a terminare il livello che ci mancava per le strisciate.... E intanto BDM, TMB e Kaos se ne sono andati a casa a dormire... Leggetevi la recensione di Elfmania per ulteriori delucidazioni. NdMAO).

AMIGA

Cominciamo con una doverosa precisazione: se cercavate un puzzle game difficile e che certamente non risolverete in una nottata, QUESTO è il titolo che fa per voi! Ma procediamo con ordine. Graficamente parlando, Benefactor è un piccolo capolavoro, niente di tecnicamente impressionante, ma nella sua spartanità assolutamente perfetto. Grazie infatti ad alcuni evidenti richiami al pluridecorato Lemmings, la Psygnosis è tornata nuovamente a proporci una "dimensionamento striminzito", ma garantendo al tempo stesso una componente grafica nitida e dettagliatissima. I colori sono distesi molto bene, quindi non vi capiterà di non riuscire a distinguere gli elementi presenti sullo schermo (che in certi casi sono innumerevoli).
Anche dal punto di vista audio siamo su livelli d'eccellenza, con un sacco di effetti sonori, che variano a seconda dei livelli, veramente piacevoli.
Un discorso tutto a parte lo merita invece la giocabilità. Benefactor è innanzitutto un gioco innovativo, su questo non ci sono dubbi, ed è senz'altro un gioco estremamente gratificante, dal momento che risolvere ogni singolo livello garantisce una soddisfazione che va provata per essere apprezzata fino in fondo. Questo significa però, come rovescio della medaglia, che siamo su livelli di difficoltà clamorosamente alti, e che fin dai primissimi quadri l'impegno congiunto di capacità risolutiva e abilità empirica divengono elevatissimi. Se a questo aggiungiamo come sia sufficiente un minimo errore per essere costretti a dover ricominciare tutto dall'inizio, con tempi morti a volte snervanti, troviamo l'unico vero difetto di un puzzle-arcade altrimenti perfetto: la frustrazione.
Si tratta naturalmente di una considerazione soggettiva, che non vuole comunque pregiudicare un giudizio positivo per una realizzazione impeccabile e un concept semplicemente geniale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

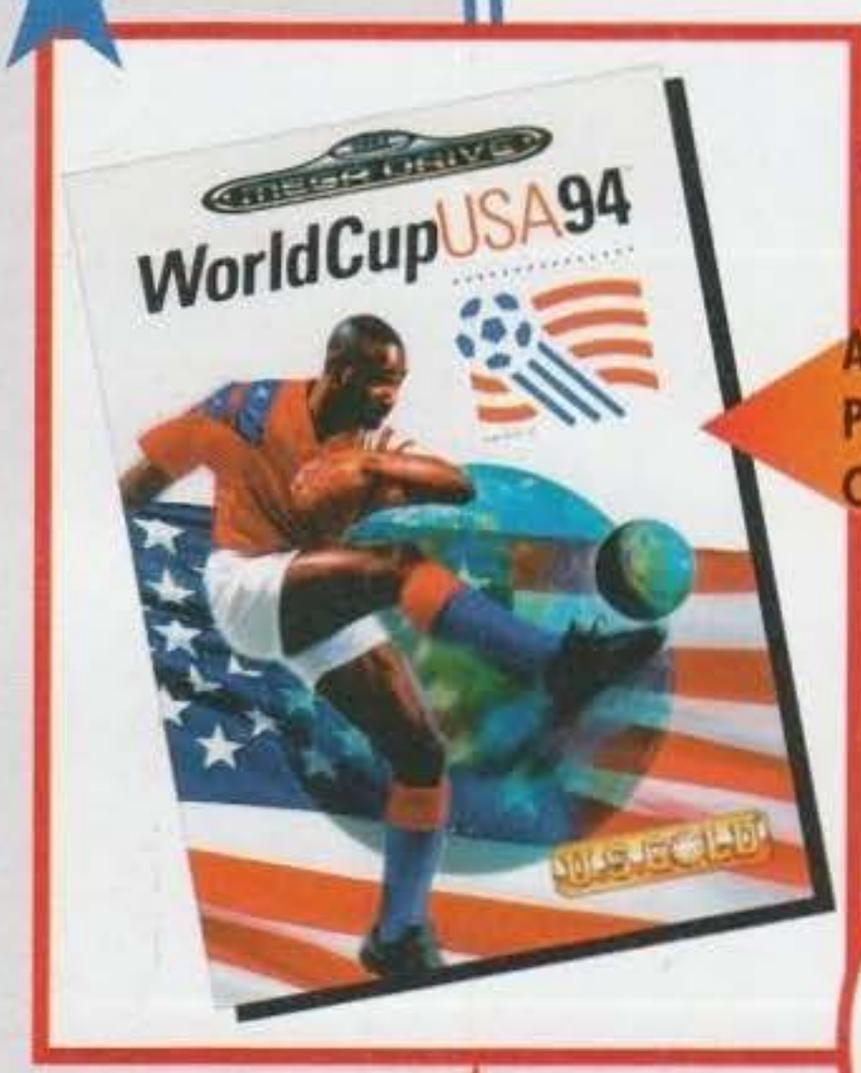
FUN CLUB®

VENDITA PER CORRISPONDENZA
PRODOTTI ORIGINALI E COPERTI DA GARANZIA

IN PRIMA FILA AI CAMPIONATI MONDIALI DI CALCIO

WorldCupUSA94

DAL 1° GIUGNO
PER TUTTI I FORMATI !!!!



AMIGA
PC
CD - MPC

MAGGIO
GIUGNO
SPEDIZIONI
GRATIS!!!

AMIGA / PC

SENSIBLE SOCCER
NEW INTERNATIONAL EDITION

AMIGA

SIERRA SOCCER
WORLD CUP EDITION

PER ORDINI
ED
INFORMAZIONI

0332/870222

0332/870782

OFFERTISSIMA ....
ACQUISTA 2 GIOCHI DI CALCIO
IN OMAGGIO UN BUONO DI L. 10.000
SUL 3° GIOCO A TUA SCELTA!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

.. GLI ALTRI BEST-SELLER!!

COMMODORE AMIGA CD 32

...FRED CHICKEN - ITAL.	69.900
...ABIAN NIGHTS - ITAL.	49.900
...TLES 2	79.900
...TIVE 2	89.900
...GEROUS STREETS - ITAL.	79.900
...P CORE	69.900
...NIS - ITAL.	79.900
...NTIER (ELITE 2)	79.900
...MANS 1 + 2	69.900
...ES POND 2	69.900
...RNES E. FOOTBALL - ITAL.	49.900
...SSIC PARK	69.900
...ARENAS	69.900
...RPH - ITAL.	69.900
...L MANSELL'W.C. - ITAL.	69.900
...XILL & LUNAR C. - ITAL.	79.900
...CHO OVERKILLER	79.900
...EPWALKER - ITAL.	69.900
...RE NINJAS	69.900
...OTUS TRILOGY	69.900
...WITH NO NAME	79.900
...OLLS	69.900
...TER SUPER SPORTS	69.900
...LE'S VOYAGE	69.900
...	69.900
...OL 2 - ITAL.	79.900
...OBAL EFFECT	69.900
...VERS	59.900
...EMIERE	49.900
...NK	79.900
...POSABLE HERO	69.900
...TAL FOOTBALL	69.900
...E LOTUS TRILOGY	59.900
...K FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79.900

PC & AMIGA

	PC	AMIGA
ALIEN BREED SPECIAL ED.		39.900
CRUISE FOR A CORPSE	49.900	
ELVIRA 2	59.900	
EYE OF THE BEHOLDER 2	49.900	49.900
F 19 STEALTH FIGTHTER	49.900	
GUNSHIP	39.900	39.900
KING'S QUEST 1	49.900	
KNIGHTS OF THE SKY	49.900	49.900
INDIANAPOLIS 500	49.900	39.900
LEISURE SUIT LARRY 1	49.900	
LOTUS 2		29.900
M 1 TANK PLATOON	39.900	
ROBIN HOOD	39.900	
STRIKER		39.900
TEAM SUZUKI	39.900	
TENNIS CUP 2	39.900	
TOYOTA RALLY	39.900	
AZIONE / SPORT		
BART'S VS THE WORLD		59.900
BATMAN RETURNS	79.900	
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2		79.900
BURNING RUBBER		69.900
CANNON FODDER		69.900
CHAMP. MANAGER '93/94	79.900	69.900
" " " * Disco Aggiuntivo	29.900	29.900
LITIL DIVIL	89.900	
MORTAL KOMBAT	79.900	69.900
OSCAR (TROLLS 2)	69.900	59.900
OVERDRIVE		69.900
STREET FIGHTER 2	79.900	59.900
SUMMER OLIMPIX	59.900	59.900
WINTER OLIMPICS	99.900	89.900
URIDIUM 2		69.900
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2		69.900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.900	
NFL'94	79.900	
BREAKLINE	69.900	
APOCALYPSE		59.900
WOLFENSTEIN 3D	49.900	
FORMULA 1	69.900	
UNNECESSARY ROUGHNESS	109.900	
UFO	139.900	
NLF PRO LEAGUE FOOTBALL	99.900	
LIBERATION CAPTIVE II	AMIGA 1200 79.900	AMIGA 59.900
SIMULAZIONE/AVVENTURA		
ACTION PACK - Raccolta	89.900	
COMBAT CLASSICS 2 - Raccolta	79.900	69.900
GAME PACK 4 - Raccolta	99.900	
GABRIEL KNIGHT	119.900	
HOOK	79.900	69.900
KING'S QUEST V - ITAL.	99.900	99.900
KING'S QUEST VI - ITAL.	109.900	
LEGEND OF KIRANDIA	89.900	89.900
LEISURE SUIT LARRY V - ITAL.	99.900	
LEISURE SUIT LARRY VI -	139.900	
SIMON THE SORCERER - ITAL.	99.900	99.900
SPACE QUEST - Raccolta	149.900	
T.F.X. - ITAL.	119.900	
TORNADO - ITAL.	99.900	89.900
TORNADO - Mission Disk Operation Desert Storm - ITAL.	59.900	
HAND OF FATE	109.900	
EVASIVE ACTION	89.900	
LEGACY OF SORASIL	69.900	
F 14 FLEET DEFENDER	139.900	
DARKMERE		69.900
STRATEGIA		
GENESIA	89.900	
U.M.S. COMPILATION	119.900	
PIATTAFORMA		
ZOOL 2 AMIGA 1200		69.900
MR. NUTZ		49.900
THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURES	69.900	

DIDATTICI / UTILITY

AUTOROUTE EXPR. ITALIA (DOS)	149.900
AUTOROUTE EXPR. ITALIA (WINDOWS)	199.900
AUTOROUTE EXPR. EUROPA (DOS)	149.900
AUTOROUTE EXPR. EUROPA (WINDOWS)	199.900
PC ASTROLOGIA	149.000
PC AEREO	149.000
PC ECOLOGIA	149.000
PC METEO	149.000
WIN TOTUS LIBRA (WINDOWS)	179.900
FLYING FINGERS	**99.900**

CD - MPC (LASER DISK)

DARK SUN	129.900
DRACULA UNLEASHED	109.900
ERIC THE UNREADY	99.900
EYE OF THE BEHOLDER 3	99.900
F 15 III	129.900
F 117A + F 15 II + OP. D.S.	129.900
HUMANS 1 + 2	89.900
I GRANDI ARTISTI DEL '900 - ITAL.	119.900
IL TAGLIAERBE	109.900
KING'S QUEST VI	129.900
JOURNEYMAN P. (WIND.)	99.900
LAURA BOWS 2	109.900
LORD OF THE RINGS	109.900
OSCAR (TROOLS 2)	69.900
RACCOLTA ACCOLADE	119.900
RACCOLTA TRYPLE ACT.	49.900
RACCOLTA TRIPLE ACT. 2	49.900
SHERLOCK HOLMES 3	89.900
STAR TRECK	89.900
T.F.X. - ITAL.	119.900
WINTER OLYMPICS - ITALIANO	109.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WOLFPACK	109.900
GABRIEL NIGHT	119.900
KING'S TABLE	89.900
CHAMPIONSHIP MANAGER	69.900
MEGARACE	89.900
BEETHOVEN'S STH	89.900
NOMAD	69.900
LANDS OF LORE	129.900
STAR WARS CHESS	79.900
BATTLE ISLE II	129.900
ELETE II - FRONTIER	69.900
TORNADO + OPERATION DESERT STORM	99.900

HEIMDALL II

CD-MPC / AMIGA / AMIGA 1200
CD 32 / PC

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UFO ENEMY UNKNOWN

Perdonate il titolo del gioco un po' blando e la copertina della confezione totalmente sbagliata (con un mostricciattolo di pura fantasia). Ma questo programma è il primo a cercare di mettere alla prova le vostre "conoscenze" sugli UFO. Cosa vuol dire? Leggete il resto e capirete!

Molta gente, quando viene posta di fronte a questioni del tipo "esiste Dio?" oppure "esistono gli U.F.O.?", opta per una posizione agnostica come "se non vedo non credo". In molti casi un simile scetticismo può essere giustificato, ma proprio ora, casualmente, sono uscite diverse videocassette che provano appunto l'esistenza degli UFO. Eppoi, tanto per sparare due battute semiserie, non vi sembra strano che, da un po' di tempo a questa parte (addirittura dal film "Incontri ravvicinati del terzo tipo"), gli alieni vengano rappresentati tutti nello stesso identico modo? Colorito verdognolo, aspetto da umanoide, altezza sul metro e mezzo, costituzione assai snella, pelle liscia, occhi neri, appunto?
E cosa mi dite di quel film "Bagliori nel buio" che presenta in locandina la scritta "basato su una storia vera" e che parla del rapimento di un certo Travis Walton da parte di un manipolo di alieni, il tutto sotto gli occhi increduli dei suoi amici? Beh, forse il film non era niente di esaltante, e presentava pure la stonatura degli alieni vecchi, grinzosi e dall'aspetto malvagio, ma devo dire che quel "storia vera" fa riflettere.
Beh, non voglio influenzarvi più di tanto (almeno nella recensione, eppoi se girate pagina trovate un bel box scritto apposta per voi) e passo a parlare del gioco... (Forse questa volta ho esagerato... Non avrei dovuto travestirmi da palombaro, pompare al massimo i Rage Against The Machine e intimare al povero Giorgio, dormiente; che se non avesse finito questa recensione per stamane sarebbe stato scelto come cavia e trasferito sul pianeta McFly... NdMax).
In pratica le principali autorità mondiali si sono accorte di strane sparizioni, misteriosi avvistamenti, luci nella notte e altri fenomeni ai confini della realtà. Decisione unanime? Istituire uno speciale e segretissimo servizio di controllo e di intervento per fare luci su simili episodi. E così viene costruita una bella base dotate di tutte le attrezzature più avanzate e mettono voi a capo di tutti, con tanto di sussidietto mensile quantificabile in milioni di dollari. Voi, naturalmente, non siete del tutto sprovveduti e capite subito la realtà dei fatti: dovrete studiare gli UFO. In sintesi: avvistarne il più possibile, intercettare i loro spostamenti, cercare di stabilire un contatto e,

A questa schermata si accede schiacciando sul bottone "Bases" a destra del globo rotante. Lo schermo mostra prevalentemente tutte le nostre installazioni (se c'è un numero sopra, sappiate che ci vogliono ancora altrettanti giorni per la costruzione. Sulla destra sono presenti poi moltissime altre opzioni, vitali per la gestione manageriale del gioco; in particolare sono molto importanti le ricerche tecnologiche e la costruzione di armi e armamenti (Manufacture).

Questo è lo stesso UFO evidenziato nella mappa di prima. È un esploratore medio a due piani e non deve trarre in inganno la sua apparente piattezza: tramite a quella griglia verticale lampeggiante in alto si accede al piano di sopra. Generalmente quattro o cinque uomini sono sufficienti per esplorarlo e ripulirlo. Altrimenti si rischia di lasciare per terra qualche cadavere, proprio come è capitato a me (finora tre alieni uccisi al prezzo di un marine, aaargh!).

Questa è la mappa dello scenario: anche se qui è tutto ben visibile non lasciatevi ingannare. Viene mostrato solo ciò che avete già esplorato. Il resto in nero. I quadratini gialli lampeggianti siete voi e quelli azzurri gli alieni (come già detto, se sono in vista). Le crocette bianche, invece, mostrano i luoghi in cui ci sono oggetti vari per terra (in genere perché lì ci sono dei morti con tanto di armi sparpagliate a terra). Notate l'UFO in alto. Ah, le icone sulla sinistra servono per vedere i diversi piani (fino a quattro).

A quanto pare Gli alieni hanno scelto come bersaglio una città a caso (in questo caso Dallas, e per giunta di notte) per seminare panico e terrore. Nessuno vi chiede di intervenire in queste rare e drammatiche circostanze, anche perché i rischi sono molto elevati se non si ha una squadra assai forte e ben armata. Però è sempre una bella sfida!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco un piccolo disco di tipo scout (non è il più piccolo, ma ci manca poco). Spesso all'interno ci sono solo uno o due uomini e gli altri vanno a rapire gli umani in giro per lo scenario. La missione in genere non pone grossi problemi, salvo forse nelle prime ore di gioco o nei livelli di difficoltà più avanzati (che accentuano la tattica e il numero degli alieni).

se necessario, usare le maniere forte per strappare loro tutta la tecnologia possibile.
E non crediate che sia tutto rose e fiori! Gli alieni, fin dall'inizio si mostrano ostili e decisi a farvi fuori: tutte le vostre spedizioni sui luoghi di atterraggi dei dischi volanti finiscono sempre con qualche cadavere. Che fare? Vogliono la lotta? L'avranno! (Che spacconata, eh!).

Lo scenario di gioco dipende dalla zona dell'atterraggio, ma i punti in cui si trovano sia l'UFO che la vostra nave da sbarco sono casuali. Può capitare dunque di trovarsi dall'altra parte come pure a due passi, come in questo caso. Comunque questo non influisce minimamente sul numero degli alieni nelle vicinanze. Come regola, circa metà degli alieni è in giro per tutto lo scenario e il resto rimane nel disco a fare la guardia...

E così eccovi di fronte al monitor a combattere su due fronti: manageriale e bellico-strategico. La sezione manageriale, infatti, vi vede alle prese con le vostre finanze, sia pure elevatissime, ma scarse assai per avere risultati decenti in tempi brevi. In sintesi dovete creare alloggi per il personale (soldati, scienziati e ingegneri) e costruire installazioni varie tipo laboratori (per permettere le ricerche ai vostri scienziati), officine (così i vostri ingegneri possono costruire armi, munizioni, tute da battaglia e, in futuro, addirittura UFO!), radar, magazzini, hangar per le astronavi, ecc.
Naturalmente tutte queste ricerche, costruzioni, eccetera, richiederanno un mucchio di tempo che potrà essere controllato a livello mappa. In questo livello, appunto, avete davanti il globo che potrete ruotare e zoomare a piacere. Ma dovrete soprattutto controllare la compressione del tempo in vista dei futuri avvenimenti: ad ogni segnalazione di UFO, infatti, il tempo si blocca e potete intercettarlo a scelta con un caccia (per cercare di abbatterlo) oppure con una nave da trasporto piena di truppe d'assalto che entreranno in azione appena riusciranno a sbarcare al suolo nei pressi dell'UFO. Gli extraterrestri, infatti, compiono continui viaggi atterrando di tanto in tanto per un'oretta per compiere qualche non ben precisata missione generalmente nei pressi di qualche fattoria. E proprio di questi momenti dovete approfittare per scaricare a terra i vostri uomini.
Si entra così in una sezione alla Laser Squad (che rappresenta il predecessore di questo programma) con l'unica differenza che la grafica è in isometrico per permettere scenari su più piani. Infatti, anche se all'inizio probabilmente ne vedrete assai pochi, i dischi volanti più grossi sono enormi e hanno ben 4 piani da esplorare. C'è poi la gustosa variante che si possono mandare in battaglia dei robusti carri armati (una volta raggiunto il giusto livello tecnologico) al posto degli uomini. Ad un patto: quello di togliere via dalla lista di imbarco quattro persone per ogni carro, tanto è lo spazio che occupano.
Per il resto dovreste sapere tutto: Laser Squad eccelleva come wargame principalmente per due motivi. Primo la buona tecnica che lo rendeva assai appetibile anche a gente poco patita del genere. Secondo la presenza dell'opportunity fire che variegava non poco il concetto di gioco a turni.
Così facendo, infatti, un uomo che risparmiava una discreta percentuale di punti guadagnava l'opportunità di fuoco nel turno avversario se il nemico entrava nel suo cono visivo (ovviamente qui valgono tutte le regole delle campi e delle distanze visuali e di notte l'atmosfera diventa molto tesa). Un simile approccio è assai tattico e vi insegna a muovervi con estrema cautela e sempre a gruppetti (mai da soli! Bisogna guardarsi le spalle l'un l'altro!). Tre delle icone in basso (quelle in rosso) servono proprio per riservare i punti necessari per ottenere l'opportunity fire nel turno successivo. Un'icona, naturalmente, per ogni tipo di fuoco: normale, mirato o automatico.
La sezione bellica finisce, ovviamente quando tutti gli alieni sono stati storditi o uccisi e non dovete minimamente preoccuparvi di raccogliere i corpi e le armi dei caduti: ci pensa automaticamente il computer! E col tempo sarete anche gratificati dalle promozioni dei vostri uomini che ne migliorano le caratteristiche (ma attenti a tenerli vivi!). Dopodiché non dovrete fare altro che tornare alla base e sottoporre il tutto ai vostri scienziati. All'occorrenza potrete anche vendere qualche "souvenir" per guadagnare preziosi soldi necessari per comprare altri scienziati.
Comunque non crediate che sia tutto qui: le nazioni che hanno deciso di istituire il vostro gruppo antiUFO si aspettano risultati da voi e se non glieli dati vi tagliano i fondi. E non è facile accontentare tutto il globo quando una base può controllarne solo una minima parte. Potete sì costruire fino ad 8 basi, ma i soldi e i tempi di costruzione rappresenteranno sempre un grosso problema.
Eppoi, al di là del problema economico, la minaccia aliena è assai dinamica e con l'andare dei mesi gli extraterrestri potranno decidere di attaccare la vostra base (lotta all'ultimo sangue!) o divertirsi a terrorizzare impotenti città (e cercare di arrestare l'invasione è veramente un problema grosso!), nonché a costruire basi sulla terra per infiltrarsi nei vari governi. E il vostro arduo compito sarà anche quello: infilarvi nelle basi nemiche e sistemare TUTTI gli occupanti prima che sia troppo tardi. Insomma! preparatevi spiritualmente ad un mucchio di battaglie a colpi di laser!

G.B.

L'esplorazione è una delle parti più tese del gioco. Almeno fintanto che non si possiede la tecnologia necessaria per produrre i motion scanner, i nemici bisogna spesso andarseli a cercare seguendo le laserate o semplicemente rovistando ogni angolo. In questo caso sono entrato col mio uomo all'interno del recinto e non ho trovato niente di particolare. Poi, col tasto destro del mouse ho premuto nelle varie direzioni cardinali per dirgli di ruotare ed ecco, all'improvviso, è sbucato un alieno incollato al mio naso! Tanto per farvi capire il concetto di cono visuale!

Questo è il tipico disastro che appare quando si butta giù a laserate qualche disco volante. L'interno è semidistrutto e c'è sempre qualche morto. Ma soprattutto le pareti divisorie sono quasi completamente divelte. E non c'è quasi più il problema del visitare le camere una per volta. Adesso c'è solo un enorme stanzone!

L'interno di una base aliena. Quella strana vegetazione mi ricorda un pochettino le temibili uova di alieni. Per fortuna nessuno dei vari alieni pare essere al corrente della cosa...

Questa curiosa camera è importantissima e dà direttamente sul centro di controllo di ogni base aliena. Tramite l'ascensore al centro, infatti, si accede al piano di sopra e si fronteggiano i capi delle basi (generalmente un paio). Catturandoli vivi, poi, si possono ottenere, previo opportuno studio, delle importanti informazioni. Non a caso mi sono portato dietro un bel lancia bombe ad effetto stordente (guardate l'icone in basso a sinistra).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

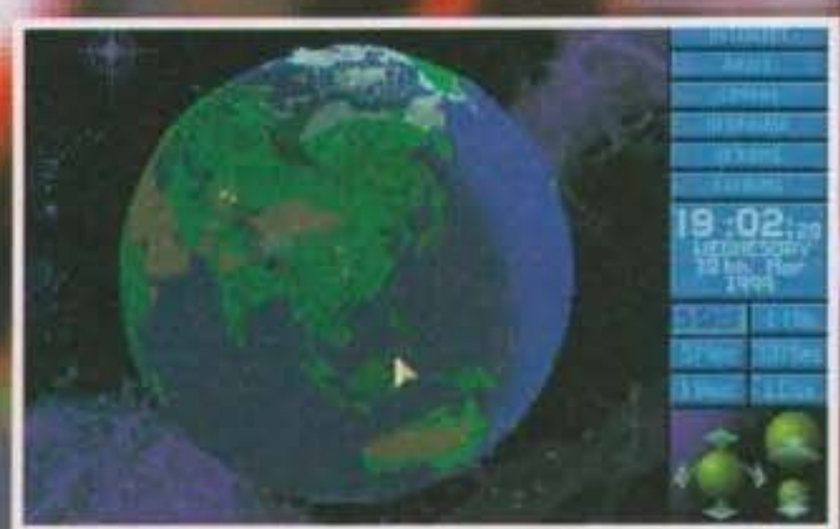
http://www.oldgamesitalia.net/

UFO
ENEMY UNKNOWN

Questa finestra appare ogni volta che intercettate un UFO con una nave armata (un caccia, agli inizi, poi addirittura con UFO simili a quelli nemici!). Potete scegliere il livello di aggressività dell'attacco e, se non avete armi, sarete costretti a stare a distanza di sicurezza. Tenete in mente due cose: gli alieni, stranamente, si lasciano spesso abbattere e rispondono blandamente al fuoco. Ma a volte capita che a perdere siete voi. E un UFO abbattuto spesso significa appena un paio di nemici in meno da uccidere. A volte non vale la pena.

Il vostro Skyranger, che potete vedere qua sotto, è equipaggiato con tutte le armi che avete caricato dalla vostra base, benché la capienza della stiva sia limitata ad un certo numero di armi, proiettili, dispositivi più o meno piccoli e ingombranti lanciarazzi. I vostri uomini, inizialmente, sono appostati in fila per due all'uscita del veivolo: è uno dei momenti più delicati della vostra missione, dato che se sono presenti degli alieni, non potete vederli.

Il gioco ha una visuale isometrica nella quale tutto è molto particolareggiato, dai frutti sugli alberi, ai fiori nei campi, all'interno degli edifici (quando le missioni si svolgono in città). La strategia da adottare varia da missione a missione, ma solitamente è preferibile mandare in avanscoperta due o tre uomini non troppo carichi (per avere a disposizione più time unit), in modo da rendere visibile la maggior parte del territorio.



Il globo in tutto il suo splendore. I punti rossi sono U.F.O. Quelli gialli sono le vostre astronavi, mentre i quadratini azzurrini rappresentano le vostre basi. E se vedete quelli rosa? Da attaccare alla prima buona occasione sono basi aliene! Sulla destra ci sono le icone per accedere alla base, alle statistiche, al caricamento/salvataggio, ecc. Più in basso le icone per la compressione del tempo e la rotazione e lo zoom del globo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questa schermata appare automaticamente quando state per entrare in battaglia. La striscia in basso è l'inventario della nave (non è scorrevole e spesso non ci sta neanche tutto. Peccato!) mentre il vostro uomo viene armato automaticamente a discrezione del computer. Ma se volete aggiungere qualcosa vi conviene farlo adesso che non vi costa alcuna spesa in termini di tempo. Infatti, una volta iniziata la lotta, ogni raccolta di oggetti o modifica dell'inventario vi farà perdere circa un ottavo del vostro tempo.

Questa piccola cittadina di campagna (anche se può sembrare un'unica fattoria) può rappresentare, come per tutte le costruzioni nelle vicinanze del luogo del vostro atterraggio, un costante pericolo: infatti gli alieni sono curiosi ed entrano negli edifici per perlustrarli, ma anche per aspettare un vostro passo falso. Fra l'altro qualsiasi cosa s'interponga alla vostra visuale, non vi permette, come nella realtà, di vedere cosa le sta dietro. In questo caso potete osservare questo effetto in prossimità delle porte e negli angoli. Le zone non visibili sono nere.

L'ufo: in questo caso potete gustarvi un bellissimo esemplare di stazza medio-grande. Mi chiederete: come facciamo a eliminare gli alieni? In questa missione rispondo alla vostra domanda dicendovi di praticare un bell'assalto in massa dei vostri X-COM.
Solitamente negli ufo trovate due o tre alieni (anche se questo dipende molto dai diversi livelli di difficoltà del gioco) da uccidere, immobilizzare e raccogliere non che articoli di vario genere, tipo armi al plasma e bazooka al laser...

Una delle tante schermate dell'enciclopedia che qui viene chiamata UFOPAEDIA (per accedervi cliccate sul bottone omonimo nella schermata col globo). Naturalmente, giusto per non togliervi il piacere delle scoperte, all'inizio del gioco sarà pressoché sgombra e sarà compito vostro riempirla con opportune ricerche sugli artefatti alieni rinvenuti nelle missioni vittoriose. E dopo LUNGHE ricerche potrete finalmente assaporare i risultati in questa sezione.

E se un UFO fosse atterrato proprio vicino a casa vostra e voi non ve ne foste mai nemmeno accorti?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UFO
ENEMY UNKNOWN

Questa è una delle sequenze più pericolose. Se vedete cose del genere significa che il nemico vi sta invadendo la base (spesso la principale) e dovete cercare a tutti i costi di sopravvivere almeno con un uomo. Altrimenti addio base. Tenete conto che i nemici si infiltrano attraverso gli hangar e l'ascensore. Abbiate quindi cura di avere gli hangar strettamente necessari e, possibilmente vicini tra loro. Sarà tutto molto più facile!

E questo è il tipico effetto delle bombe stordenti: in un'area di circa sei caselle di raggio si sparge il gas e potete star certi che quasi ogni alieno cadrà ai vostri piedi. Pronto per essere interrogato e studiato dai vostri scienziati. Eppoi ogni alieno vivo catturato vi frutta il doppio dei punti...

Questa è la nave più avanzata di cui potrete disporre (dopo diversi giorni di gioco, s'intende). Ed è qui che dovrete tornare tutti se volete finire la missione anzitempo (casi rari, ma capitano). Una curiosità: un piccolo bug del gioco fa sì che anche se decidete di non scendere neanche dalla nave e di tornare tutti alla base, il computer assegna lo stesso le promozioni! E, quel che è peggio, le assegna anche a quelli che sono rimasti nelle altre basi a fare la calza. Beh, a noi va bene. Le promozioni fanno sempre comodo. Un capitano ha molta più mobilità e precisione di una semplice recluta!

Sì, ho invaso una base aliena popolata da gente di razza Muton. E sto per sferrare i colpi finali alle fragili difese del posto. Vedete quel disco sulla destra indicato dalla freccia? E' un hovertank con cannone al plasma ed è un eccezionale mezzo di ricognizione. Potete mandarlo in avanscoperta sicuri che, anche se becca un paio di laserate, ne esce vivo. Col grande vantaggio di scoprire dove si nascondono i vari alieni!

Questa volta fronteggiamo un floater. E ci poniamo l'eterno dilemma: quale tipo di fuoco usare? Mirato, normale o automatico? Beh: il primo consuma circa il doppio del tempo e non è neanche preciso il doppio. Quindi conviene solo per le lunghe distanze. Il normale, invece, è il più economico ed ha una precisione vicina al quaranta-cinquanta per cento. L'automatico, invece, spara tre colpi ognuno con la possibilità del trenta per cento circa, il tutto ad un prezzo non molto superiore del tiro normale. E' consigliato, dunque, per nemici coriacei o molto vicini tra loro. Negli altri casi, spesso, conviene il tiro ordinario.

ARMI X-COM

Le armi qui riportate fanno parte dell'equipaggiamento standard degli X-COM, benché, sviluppando la ricerca scientifica, possiate produrre nuovi tipi di armi sempre più potenti. Ma leggete, leggete...

1 - Pistola semiautomatica ad alto potenziale, due tipi di tiro, ovvero singolo (60% di accuratezza, richiede 18 Time Unit) e mirato (78%, 30 TU). Il caricatore contiene proiettili penetranti e provocano un danno di 26 unità (ovvero non forano un giubbotto antiproiettile di terza mano).

2 - Fucile ad alta precisione da 30 unità di potenza e proiettili perforanti nel caricatore. Potete sparare un singolo colpo (60%, 25 TU), selezionare l'autofire (35%, 35 TU) oppure il colpo mirato (110%, 80 TU).

3 - Cannone pesante: a seconda del tipo di proiettili caricati può diventare devastante; è molto versatile e può caricare proiettili perforanti (56 unità di potenza), altamente esplosivi (52 unità) e incendiari (60 unità). Avete due tipi di tiro: singolo (60%, 33 TU) e mirato (90%, 80 TU).

4 - Cannone automatico molto simile al precedente, si differenzia per la velocità di fuoco dei proiettili (incendiari da 48 unità, perforanti da 42 unità ed esplosivi da 44). Ha un tipo di tiro in più però: oltre al singolo tiro (56%, 33 TU) e a quello mirato (82%, 80 TU) avete anche l'autofire (32%, 40 TU).

5 - Con quest'affare vi divertirete: si tratta di un lanciarazzi che può lanciarne di tre tipi differenti, ovvero due di quelli esplosivi (piccolo da 75 unità e grande da 100 unità) e uno incendiario (75); i tiri sono singolo (55%, 45 TU) e mirato (115%, 75 TU).

6 - Granata esplosiva di 50 unità di potenza: ha un timer ad alta precisione.

7 - Granata fumogena altamente esplosiva (potenza da 60 unità): utile per coprirvi in complicate situazioni!

8 - Granata ad esplosione per avvicinamento: si attiva quando il sensore rileva la presenza di qualcuno nelle sue vicinanze. 70 unità di potenza.

9 - Esplosivo ad alto potenziale (110 unità) ed è utilizzato per scopi di demolizione (degli ufo s'intende).

10 - Questa specie di pungolo produce forti elettroshock sui nemici (in modo da catturarli vivi), ma può essere utilizzato solo in modo ravvicinato.

11 - Questo compatto dispositivo produce una forte luce ed è utile per illuminare le zone di una locazione durante una missione notturna.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI U.F.O.: COSA SE NE SA...

Forse i miei vi sembreranno commenti di parte, essendo io amico di un ufologo che mi ha inculcato tutte le sue conoscenze in materia, ma ormai le prove dell'esistenza degli UFO sono davvero tante, tutto sta a volerle accettare. Al di là, infatti, di quelle due mezze scemenze scritte all'inizio della recensione, da cinquant'anni a questa parte abbiamo tanto di quel materiale e se solo un millesimo di quello che si dice è vero, allora in un lontano futuro viaggeremo su dischi volanti e tratteremo bestiame con gli alieni.

Tanto per cominciare c'è il caso degli avvistamenti radar: in America, ad esempio, esistono diverse basi segrete dotate di radar potentissimi che periodicamente registrano i movimenti di un mucchio di UFO (mediamente qualche migliaio in vent'anni). Del resto cosa altro potrebbe essere un oggetto che vola a velocità anche prossime a quelle della luce e che, tanto per dire, nello spazio di due secondi passa da tutta birra all'arresto completo e poi riparte a tutto gas in retromarcia? Niente di umano, questo è sicuro! Ma gli UFO non si limitano solo a svolazzare nei nostri cieli: ogni tanto atterrano per compiere le loro "missioni". Molta gente ha sostenuto per anni di avere contatti con alieni e in alcuni casi di avere addirittura visitato l'interno dei loro dischi volanti. Costoro, sottoposti ad inosi, hanno raccontato più o meno sempre la stessa storia: gli umanoidi verdognoli e il disco argenteo. Ora, dico io, è dimostrato che sotto ipnosi si può anche (volendolo fortemente) riuscire a mentire. Ma se da una simile massa di potenziali testimoni assumiamo una dovuta percentuale di mitomani, quelli che restano dicono ovviamente la verità. C'è poi il macabro caso delle mutilazioni del bestiame. Periodicamente viene ritrovata (specialmente nei ranch americani) qualche mucca sventrata e mutilata in vari modi. Beh, potrebbe sembrare l'opera di gente pazza da legare, ma gli esperti hanno dimostrato che non si tratta di opere umane né animali. Le enormi ferite sulle carcasse, infatti, non presentano la benché minima traccia di sangue, come se questo fosse stato coagulato prima dell'asportazione di budella o roba varia. Inoltre nessuno dei nostri laser pare in grado di tagliare un corpo con tanta precisione e tanta cura.

Ma questo è ancora niente: in America da tempo è stato istituito il gruppo Majestic-12, incaricato appunto di raccogliere e studiare il più possibile il fenomeno alieno. Ed è proprio da costoro che vengono le migliori testimonianze. Membri di questo gruppo, infatti, decidono talvolta, poco dopo il pensionamento, di vuotare il sacco e di informare l'opinione pubblica. Scelte coraggiose: del resto se il garzone del lattaio sotto casa vostra vi dicesse che gli UFO esistono lo prendereste per pazzo. Ma se ve lo dicesse più di un colonnello pluridecorato? O uomini che erano appunto incaricati di andare a recuperare gli UFO schiantati al suolo e portarli alla base nella massima segretezza possibile? E' quasi passato alla storia (quella americana, però) il caso del disco schiantatosi in pieno deserto nel New Mexico nel 1947 (o '48). Due umanoidi morti sono stati rinvenuti al suo interno. Il terzo, malamente ferito, è stato condotto al quartier generale e curato (sembra strano ma era anatomicamente assai simile a noi e medicarlo è stato più facile del previsto).

Il disco volante, naturalmente, nel giro di poche ore era già allo studio in qualche base segreta. E i pochissimi civili testimoni oculari? Tutti zittiti.

Da allora, pare, l'America ne ha fatta di strada: dieci dischi sembrano essere nei suoi hangar sotterranei. E due sono perfettamente funzionanti e vengono periodicamente testati in una vastissima area deserta appositamente acquistata dallo stato e segretamente denominata Area 51.

E la Russia? Beh, potremmo citare quella volta che nel cielo di Mosca è apparso un UFO in pieno giorno sotto gli occhi di centomila persone. Allucinazione collettiva? Mah. Centomila sono un po' tante. Eppoi i russi cercano di non fare trapelare assolutamente niente ma tramite gli stessi alieni, pare, siamo venuti a sapere che anche loro sarebbero in contatto con gli extraterrestri. Tutte queste notizie sono largamente rinvenibili nei libri (rigorosamente in inglese) di Timothy Good. Uno per tutti: "Above Top Secret".

SONO DAVVERO COSI' MOSTRUOSI QUESTI ALIENI?

Beh, in linea di massima cercano tutti di farvi paura (Buh!), per cui preferiamo informarvi in anticipo su tutte (beh, quasi tutte!) le razze presenti nel gioco. Cominciamo!

SECTOID: E' l'alieno D.O.C. per eccellenza e, a parte la piccola stonatura della pelle grigiastra anziché verdolina, è identico all'alieno tipico che gli ufologici ci tramandano (P.S.: somiglia un po' ad E.T., no!). Non a caso nel gioco fa la parte del leone e in quattro battaglie su cinque lo affronterete di sicuro. Notate la mancanza di genitali che lo individua come un probabile prodotto di ingegneria genetica.

FLOATER: Se non incontrate Sectoid avete buone speranze di incontrare invece i muton o i floater. Questi ultimi, come il nome fa chiaramente intuire, hanno un dispositivo di antigravità impiantato al posto delle gambe e che permette loro di svolazzare senza particolari limitazioni. Altre piccole migliorie genetiche ne fanno temibili guerrieri, in grado anche di sopportare climi assurdi. Solo il cervello è un po' sottosviluppato.

MUTON: Bestioni umanoidi numericamente paragonabili ai floater ma assai più dotati fisicamente e intellettualmente. Sono però telepaticamente comandati dagli "ethereal". Detto questo sapete già di trovarvi di fronte a potenti guerrieri che sanno come affrontare la gente e resistere ai colpi altrui. Unico loro neo: non possono dominare le vostre menti con poteri psionici, come abitualmente fanno i sectoid.

CELATID: Sacche pulsanti e volteggianti dall'apparenza assai poco ostile, sono in realtà capaci anche loro di attaccare i più imprudenti. La loro presenza è comunque assai limitata. Si trovano spesso solo nelle basi o nelle navi più grosse. E pare che la loro principale funzione sia quella di riprodursi. Come si può intuire dall'autopsia qui a fianco.

SILACOID: L'aspetto è quello di un'ameba strisciante, l'anatomia proprio no. La seguente autopsia evidenzia un interno estremamente caldo che lo rende insensibile a proiettili incendiari o simili. Sembra anche assai insensibile alle bombe stordenti, per cui mi sa che è ben difficile catturarne un esemplare vivo. In compenso potete stare sicuri: ne incontrerete davvero pochissimi e, probabilmente, solo nelle basi più importanti del nemico.

Sectoid

Ethereal

Floater

Muton

Celatid

Silacoid

Reaper

REVIEW

Ancora sull'attacco alla base: in questa schermata vedete un rottame carbonizzato di un cyberdisco nell'hangar settentrionale. Se riuscite a sopravvivere potete poi sottoporre la carcassa ai vostri scienziati e riprodurre la vostra personale versione di un tale mezzo corazzato.

REAPER: Più che una razza è una bestia di appoggio. Gli alieni li utilizzano per i loro (sporadici) raid sulle città indifese e li considerano allo stesso livello dei vari cyberdisc: mezzi d'attacco sacrificabili. Per fortuna questi sono meno resistenti ai colpi. La paura che suscitano è dunque relativamente ingiustificata.

ETHEREAL: Dovrete mangiarne di pappa per vedere i primi esemplari di questa razza! Anche se nel gioco li vedrete in ben altro aspetto (ovvero intabarrati e incappucciati come un cavaliere Jedi in meditazione), questa autopsia evidenzia potenti contraddizioni. Tali esseri non sono autosufficienti: le membra sono fragilissime, l'interno è totalmente sottosviluppato e gli occhi paiono inerti. L'unica cosa che sembra funzioni ben bene è il loro cervello. Ma la scienza ci dice che questi esseri da soli non possono reggersi in piedi. Ci deve essere qualche potenza telecinetica che li anima...

PC

Questo gioco probabilmente verrà messo in cornice da un buon numero di ufologi che si dilettano di videogiochi per essere stato il primo programma a trattare il problema delle presenze aliene con un severo occhio alla realtà. Che poi la realtà videoludica abbia piegato quella che sembra essere la verità (ovvero alieni tutto sommato pacifici. Altrimenti a quest'ora non esisteremmo più, dato il gap tecnologico) e ci proponga invece una serie di razze aliene tutte con un unico obiettivo in mente: conquistare la Terra, era quasi scontato. Ben venga dunque questo videogioco strategico-manageriale che tra l'altro ci aiuta ad aprire un pochettino gli occhi su chi potrebbe celarsi al di là delle stelle. Ben venga, anche se la sezione strategico-bellico altro non è che Laser Squad con visuale isometrica. E proprio qui sta il primo e unico problema del gioco: bisogna abituarsi a giocare decine e decine di battaglie per vedere qualche progresso delle vostre ricerche scientifiche, soprattutto nei primi, diciamo, due giorni. Poi si comincia davvero a prendere gusto nello scoprire sempre nuove cose. Una sfida dunque assai entusiasmante con una minaccia aliena finalmente diversa dalle solite. Consigliato soprattutto ai fanatici della strategia, vista la grande importanza della sezione bellica. Ma anche gli altri, con un po' di perseveranza (e con un livello di difficoltà basso) potranno divertirsi a salvare il mondo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELFMANIA

L'abbiamo atteso per mesi, per molti un vero "evento" nell'ambito del mondo videoludico Amiga, il titolo che rivoluzionerà il modo di pensare ai beat'em-up, o almeno così si spera...

Lo sapevo! Quel puzzone di Shin ci ha fregato un'altra volta! Proprio l'altro giorno ci ha chiesto di fare la recensione di questo gioco insieme a lui, invece adesso siamo qua in redazione, il venerdì sera (e chissà fino a quale ora)(voi fino alle 3.08, MAO ed io abbiamo tirato la nottata intera. NdMax)(ora sono le 6.00 spaccate e tra due ore devo essere a scuola e sono ancora qui a dare una mano al nostro caporedattore. NdMAO) a farci il mazzo, mentre lui se la sta spassando con qualche scaricatore di porto (viste le sue particolari tendenze!) in una discoteca di provincia. Ma ce la pagherà, e come se ce la pagherà!!!

Beh, bisogna fare un premessa, Elfmania si distingue nettamente da tutti gli altri picchiaduro in commercio, per tanti piccoli particolari che andremo ad illustrarvi nel corso della recensione, ma veniamo al dunque e quindi alla canonica narrazione della storyboard.

C'era una volta, in un tempo imprecisato che potrebbe benissimo essere tra il futuro, il passato e il presente, il reame incantato degli elfi, chiamato Muhmulandia, dove regna una violenta forma di anarchia in virtù della quale le battaglie per la conquista delle singole regioni sono all'ordine del giorno.

Muhmulandia è in effetti divisa in contrade, ognuna delle quali dominata da diversi personaggi, generalmente mercenari al servizio di un altro re, che cercano di difendere strenuamente il proprio territorio dalle invasioni di altri aspiranti imperatori. Ma a che pro, vi starete chiedendo voi? Beh, è molto semplice. Un'antica leggenda elfica narra che chi assumerà il controllo pressoché totale del reame di Muhmulandia, verrà in possesso del mitologico Ventaglio del Drago, che svelerà al suo possessore i segreti dell'intero universo, rendendolo così in grado di governare questa terra devastata dai conflitti e farla rinascere in un

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nuova era. Mi sembra inutile specificare che il compito di portare a termine questa battaglia per la successione al trono spetti proprio a voi, che vi dovrete calare nei panni di un aspirante nuovo governatore di Muhmulandia. Potrete comunque avvalervi dell'aiuto di alcuni mercenari, fisicamente più o meno attrezzati, che dovrete ricompensare proporzionalmente alla loro forza (se volete ingaggiare, ad esempio, un personaggio spietato e violento, nonché manesco e incavolato al punto giusto, dovrete sganciare una bella sommetta, altrimenti si vi accontentate di un mollaccione come TMB vi basteranno pochi spiccioli... NdMAO) e il compito del giocatore sarà quello di guidare alla vittoria i propri "soldati", cercando di conquistare il reame pezzo per pezzo, lembo per lembo, step by step, occhio per occhio, dente per dente, sei per sei (che non c'entrano niente però sono in crisi profonda: io qui a scrivere come un babbione mentre BDM e TMB si scazzottano sul Mac, fingendo di "grabbare" immagini, Andrea Simula è collassato un quarto d'ora fa circa, durante la correzione della preview di Armored Fist, e Max è in giro che arrota l'alabarda, il tutto dopo avere fatto una cena veramente infame al ristorante cinese, ma questa è un'altra storia...).

Per conquistare una contrada il giocatore dovrà quindi scegliere il personaggio, tra i sei disponibili, al quale affidare i propri sogni di conquista. Naturalmente noi bravi redattori vi abbiamo preparato uno stupendo "Bocs", in cui potrete trovare un esauriente resoconto sui nostri simpatici guerrieri, e quindi non mi dilungo nella loro descrizione.

Appena inizierete a giocare vi troverete di fronte a una mappa suddivisa in una griglia di 6X6, per vincere definitivamente contro il computer dovrete completare una linea di sei caselle, la direzione non conta, questa potrà infatti essere orizzontale, verticale o diagonale (avete presente filotto, meglio conosciuto come tris! Chissà quante volte l'avrete giocato a scuola durante l'ora di matematica... ah, i ricordi).

Ma addentriamoci meglio nella fase di combattimento. Elfmania propone alcune innovazioni strutturali di tutto rilievo, che adesso andremo ad analizzare accuratamente: tanto per cominciare in questo gioco non esiste l'energia, la barra che vedete in alto sono i vostri soldi, più colpi subite più denaro perdete. Tenete conto che la barra piena rappresenta cinquanta "coin" e una volta esaurita siete morti, se invece disponete di un "forziere" potrete usufruire di un altro carico di energia (stiamo sempre parlando in senso metaforico, come abbiamo già detto l'energia corrisponde ai soldi).

Fate comunque attenzione a un particolare rilevante, le monete che perdete o che fate perdere ai vostri avversari potrete utilizzarle come arma di difesa, infatti colpendo i dobloni che rimbalzano per lo schermo potrete infierire ulteriormente sui nemici (per la serie "giochi poco violenti", tirare in faccia le monetine non mi sembra un atto molto caritatevole).

Una volta vinto l'incontro verrete premiati con i soldoni che avrete raccolto durante il combattimento, più altre cinquanta monete; ricordate che non potrete ritornare allo schermo della mappa se non accumulate almeno i classici 50 coin (cosa possibilissima, visto che se esaurite la barra dovrete utilizzare necessariamente i soldi di scorta, fossero anche due misere monetine).

I soldi servono dunque a "comprare" nuovi guerrieri, anche perché inizialmente potrete disporre solo dei tre elfi, non propriamente i più forti combattenti del gioco, ma una volta accumulate almeno cento monete potrete acquistare personaggi ben più forti come il Re o Seven (il califfo con la spada tanto per intenderci).

Nella modalità a due giocatori le cose funzionano in mode leggermente differente, infatti fin dall'inizio il vostro ammontare in denaro corrisponderà all'esorbitante cifra di duecento monete, in questa maniera potrete accedere a tutti e sei i combattenti.

Quando uno dei due giocatori perde tutti i suoi "averi" viene proclamato il vincitore e si ricomincia da capo.

Una volta vinto un incontro, una pioggia di tesori apparirà sullo schermo, se riuscirete a colpirli tutti prima che spariscano verrete premiati con doccia di monete discretamente galvanizzante.

Esiste poi un bonus stage accessibile solo raccogliendo almeno sedici monete durante il combattimento (la pioggia di soldi a cui ho fatto riferimento qualche riga più sopra può essere davvero utile), purtroppo, come tiene a precisare la stessa Terramarque, è un'impresa davvero difficile (qua ci hanno tentato in molti, ma la stanchezza ha finito per uccideri tutti impietosamente. Tenete presente che la copia per la recensione di Elfmania l'abbiamo recuperata via modem la notte prima della chiusura ultima del numero! Questa recensione c'è costata salti mortali, ma speriamo che ne sia valsa la pena).

Per quanto riguarda la tecnica, questo gioco supera di gran lunga tutto quello che è fino ad oggi uscito su Amiga, perfino BodyBlows Galactic sbiadisce di fronte a un simile capolavoro! I fondali sono qualcosa di stupefacente, a parte la cura con cui sono stati disegnati (che ha quasi del maniacale, soprattutto a livello di dettaglio), dovreste vederli muoversi, non c'è proprio paragone con nessun titolo del genere. Tenete ben presente che ognuno dei sei fondali è completamente animato e scrolla in tutte le direzioni, anzi bisogna fare un plauso per l'area di gioco, veramente vasta e con tutta la fluidità dei 50Hz. Ma i programmatori non si sono fermati qua, hanno infatti aggiunto un fantastico pavimento prospettico alla Street Fighter II (era ora che uscisse un beat'em'up su Amiga che sfruttasse questa tecnica!) che non fa altro che sottolineare le doti di questi eccezionali geniacci finlandesi (nonché quelle dell'Amiga, se pensiamo che tutto questo gira su un normalissimo 500 con un misero mega di ram).

A mio parere (più che mio, direi di tutta la redazione, NdTMB), il miglior stage in assoluto è quello con le cascate sul fondale, qui i due giocatori si trovano a combattere lungo un fiume (come al solito in parallasse) con tanto di pesciolini (speriamo non siano piranha) che saltano fuori dall'acqua! Grandioso!

Beh, ormai tutto quello che c'era da dire l'ho, anzi, l'abbiamo detto, quindi passo direttamente al commentone finale.

A questa recensione hanno collaborato (fino a tarda notte!) Mirko "TMB" Marangon, Stefano "BDM" Petrullo e Andrea "MAO" Della Calce, come sempre con la supervisione di Max.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELFMANIA

PAOLO

Iniziamo subito col dire che, da un punto di vista grafico, questo gioco è il picchiaduro più bello mai apparso su Amiga, sebbene le scelte cromatiche utilizzate per i personaggi mi abbiano decisamente deluso: sono tutti uguali! Poi le voci: ottima l'idea di dare a personaggi forzutissimi le vocine i bambini di due anni, ma per contro avrebbero dovuto utilizzare la voce di Sandro Ciotti per i personaggi femminili... Avrebbe completato l'opera. Comunque IL vero problema, a mio e non solo mio avviso, è la giocabilità globale: troppo finto, e, ahimè, troppo gommoso, sembra di vedere i personaggi di "Gommapiuma" menarsi tra di loro. Comunque amen, finché non vedremo Perpetual Craze (O Fightin' Maniacs, ahhr ahhr ahhr!) finito e giocabile, possiamo tranquillamente dire che QUESTO è in assoluto il miglior picchiaduro mai pubblicato su Amiga. Almeno dal punto di vista puramente tecnico. Se però è solo la giocabilità e il massacro, che cercate, Mortal Kombat resta la scelta migliore. Au revoir...

DALLA FINLANDIA CON.... TERRAMARQUE!

Ebbene sì, i programmatori che si celano dietro la realizzazione dell'incredibile Elfmania sono proprio di origine finlandese, già patria del mitico Stavros Fasoulas, autore di memorabili titoli per Commodore 64 quali Quedex e Sanxion.
Ma vediamo ora nel dettaglio gli artefici di una simile mostruosità tecnica, che esibisce contemporaneamente su schermo: fondali animati in maniera strabiliante, 21 megabit di grafica mozzafiato e più di 4 megabit di musica e campionamenti, con il tutto che si muove a una velocità di circa 50 frame al secondo!
Il team Terramarque è composto da sei elementi, ognuno dei quali ha sviluppato in maniera a dir poco eccelsa le caratteristiche tecniche a lui attribuite....
Savika, il programmatore principale, ovvero colui che ha curato l'aspetto generale di ogni singola parte del gioco, ha utilizzato per il suo lavoro diversi programmi quali Asmone, Devpac, Argasm, Cygnus Ed, DPaint, Protracker e IFF Convertor. Il risultato più stupefacente ad essere sinceri però, l'ha ottenuto riprogammando il blitter in modo daemulare il chip originale di una macchina da bar, ovvero un coin-op. Complimenti davvero!
Rispondente al nome di Tai Pan e con l'incarico non poco rassicurante di BugKreator (caricamento, titoli, mappa e sistema sonoro) si è avvalso di AsmOne, il già visto IFFConvertor e Frontier.
Per quanto riguarda la grafica Chris Kee Fen ha disegnato tutti i personaggi (con il DPaint 3 e un editor creato da Savi K. Ka) collaborando con tale Dean e ha aggiunto qua e là delle rifiniture, mentre l'argilloso signor Golem, invece, si è preso la briga di curare tutti i fondali elaborandoli con l'uso del sempr attuale DPaint IV.
Passando alla musica, il tutto è stato affidato nelle sapienti mani di Allan M, che ha curato tutte le colonne sonore e i campionamenti di fattura davvero ottima, utilizzando in maniera egregia celebri pacchetti software quali le varie versioni del Protracker, Audiomaster IV, Audition 4, Effects Machine, Makeloop 1.20 e AsmOne 1.07. Complimenti quindi a tutto il team che ha davvero spremuto fino in fondo le ragguardevoli peculiarità tecniche dell'Amiga.
Ah, un'ultima cosa. Ma che bisogno c'è di nascondersi dietro a degli pseudonimi così stupidi, soprattutto quando il proprio prodotto è davvero molto valido? Troppa modestia, forse?

MAD

Signori e signore ci troviamo di fronte al miglior picchia e basta della storia dell'Amiga. E che diavolo significa "picchia e basta" ? Beh, premettendo che questo è un termine coniato da non mi ricordo chi, l'impressione che abbiamo avuto un po' tutti qui è che Elfmania pecchi di enfasi e che come tutti i giochi del genere usciti per Amiga manchi di un elemento fondamentale: le prese. Inoltre mi sembra che i movimenti non siano proprio il massimo del realismo, tant'è che è possibile correggere la traiettoria di un salto mentre si è in volo. Per il resto nulla da dire: grafica molto ben disegnata e curata minuziosamente con un sonoro veramente ben fatto lo rendono comunque un MUST per gli appassionati del genere. Sono infatti convinto che se si sorvola sui difetti succitati, Elfmania può riuscire ad accattivarvi per parecchio tempo, soprattutto se giocate con un amico.

BDM

Lasciando per un attimo perdere i pregiudizi "alcolici" dei miei poco illustri colleghi passo a dire anche la mia su Elfmania: il gioco si presenta decisamente bene, soprattutto per quello che riguarda i fondali, ottimamente colorati e magistralmente animati. Una cosa che invece mi ha abbastanza deluso è stata la caratterizzazione dei personaggi: molto più adatti a un gioco di ruolo che a un picchiaduro (comunque questo è un appunto del tutto soggettivo, perché se è vero che da un lato potrebbe essere "fastidioso", dall'altro denota una certa ricerca di originalità). Per quello che riguarda invece l'aspetto giocabilità ho qualche dubbio. Ora mi spiego: il gioco non è brutto, tecnicamente è forse il più riuscito nel suo genere (altro che BodyBlows), però ho riscontrato alcuni problemi, primo fra tutti la presenza di personaggi non equamente forti, c'è il re che se vi tocca vi spezza, il sultano armato di spada e così via. Mancano poi le prese dei vari personaggi. Beh, poco male visto che nessun picchiaduro per Amy le ha (tranne MK).
In definitiva Elfmania si presenta come un sfoggio di tecnica senza precedenti, e di una giocabilità discreta (forse un po' penalizzata dalla presenza di soli sei personaggi). Se siete appassionati di picchiaduro vi consiglio comunque di non perderlo per nessuna ragione. Kirk Out.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELFI MANIACI

JANIKA - THE PIRATE ELF

Nata e vissuta su una nave, imparentata con il solito Capitan Findus (che con la scusa dei bastoncini di buon pesce, ha rapito centinaia di bambini trasformandoli in pescatori), ha condotto l'intera esistenza all'insegna del "massacro", fin da piccola ha infatti mostrato una certa antipatia verso i marinai che la importunavano e lei di buon grado li riempiva di pedate (indovinate dove). Per questo motivo si è specializzata proprio nel calcio rotante a mezz'aria, approfittando dell'occasione per ostentare una generosa minigonna, si dice che tutti i suoi uomini siano stati assunti nel coro di una chiesa... come voci bianche.

TAIKI - THE ICE ELF

Anche Taiki una volta era un famoso pirata, purtroppo a causa del suo proverbiale mal di mare ha dovuto rinunciare a una luminosa ed "onesta" carriera. Da molti anni, ormai, vive fra le montagne ghiacciate e questo suo isolamento l'ha reso un filino schizzofrenico; si vocifera che creda di essere Messner (si scriverà così?) e si metta di tanto in tanto ad urlare "altissima, purissima, levissima", oppure, nei momenti peggiori "Asiagoooo, mi fai impazzireee!!!".
Non si sa come, ma è diventato un bravissimo combattente, specializzandosi in un temibile salto roteante (una persona molto fantasiosa, come vedete).

TENKO - THE FOREST ELF

Questo è il terzo ed ultimo elfo del gioco e, a quanto dicono, dovrebbe essere il principe della foresta. Ma figurarsi! Vive tutto solo in una foresta e pretende si esserne il principe! Mi meraviglio che gli animali non l'abbiano cacciato, ma chi si crede di essere? Pensate che per proteggersi dagli attacchi delle belve ha sviluppato delle micidiali tecniche basate sull'unione dello spirito con l'aurea della foresta, praticamente si fuma un ramo di acero tutto le mattine... il suo attacco speciale è, indovinate un po', un calcio rotante alto! Stupefacente! Che spirito d'innovazione!

SEVEN - THE GUARDIAN

Un buffone con la spada, ci mancava proprio... da anni è il capo delle guardie del Re (manco fosse Lady Oscar!) e farebbe di tutto per proteggere il suo amatissimo sovrano.
Nel tempo libero fa il califfone in un famoso ristorante francese, infatti la sua mossa segreta è, rullo di trombe e squilli di tamburi, ehm, squilli di trombe e rullo di tamburi, "la roteazione globale a trecentosessangradi"... ma in questo gioco ruotano proprio tutti? Ma una tecnica normale, proprio no?

KOSKEN - THE EXECUTIONER

Questo puzzone, che somiglia parecchio a E. Honda, è una fattispecie di gigante che vive nei dungeon situati al di sotto del castello del Re, e il cui unico scopo nella vita è quello di tenere a bada i prigionieri deperiti nelle loro schifosissime celle, e menare le mani ogni tanto. La sua stazza incredibile lo rende il più nocivo tra i personaggi esistenti (provate a pigliarvi due enormi glutei sul faccione e poi sappiatemi dire...). La sua mossa speciale è il mega-iper-pugno-rotante alto, una specie di uppercut supportato da quattrocentoventichili di violenza in formato lipidico...

MATIKI - THE FAT KING

... Ovvero il Re panzone (mi sembra che i personaggi di questo gioco soffrano della sindrome del bambino paffuto ideata dal Paolone). Questo tizio è il Re del mondo degli elfi ed è il più massiccio tra i personaggi presentati, grazie al suo mega martello (tipo il Mjolnir di Thor) che rotea e infrange sui musi della gente con una cattiveria inaudita, provocando danni e dolori inimmaginabili al malcapitato di turno. Mi sembra inutile specificare che Matiki è ovviamente il personaggio più costoso da ingaggiare, ma sicuramente anche il più pericoloso, perciò sarà sempre meglio schierarlo dalla propria parte piuttosto che averlo come avversario... Chi ha orecchie per intendere in tenda, gli altri in roulotte...

Dunque, forse sarà stata l'interminabile attesa, ma quando finalmente abbiamo caricato Elfmania qui in redazione ci sono rimasto quasi male: tecnicamente mostruoso, non ci sono dubbi, ma il gioco non mi sembrava poi quel capolavoro che tanto sospiravamo... Ad esempio non sopporto la limitazione a soli sei giocatori, se ne avessero inseriti almeno altri quattro il gioco ne avrebbe giovato un sacco! Poi c'è ancora il problema degli sprite, il design non mi dispiace affatto, ma i frame non sono sufficientemente realistici (un po' come accade in BodyBlows) e i colpi inferti all'avversario non danno nessuna sensazione di "dolore". Va comunque detto che questa è stata una scelta dei programmatori, intenti nel produrre un qualcosa che si opponesse decisamente ai classici giochi violenti che ultimamente vanno tanto di moda.
Parlando di giocabilità, dopo le prime "traumatiche" partite ci si diverte abbastanza, soprattutto per la storia del "filotto", decisamente fuori dal comune e decisamente originale. A proposito di originalità, vorrei far notare l'ottima idea di poter cambiare personaggio con la storia delle monetine, peccato che renda il tutto un po' impersonale, visto non si riesce a specializzarsi con nessuno in particolare.
Dal lato tecnico, come avrete capito dalla recensione, siamo su un altro pianeta rispetto a tutte le precedenti produzioni uscite fino ad ora per Amiga, i fondali sono un piccolo miracolo, il Blitter è stato spremuto fino in fondo per ottenere qualcosa di così incredibile, non c'è proprio nulla da eccepire.
In definitiva direi che siamo di fronte ad uno dei migliori beat'em-up mai usciti per Amiga, sicuramente dal punto di vista tecnico, anche se sul lato della giocabilità Mortal Kombat rimane ancora qualche punto sopra.... comunque se volete farvi un opinione più vasta leggetevi i commenti degli altri e poi decidete.

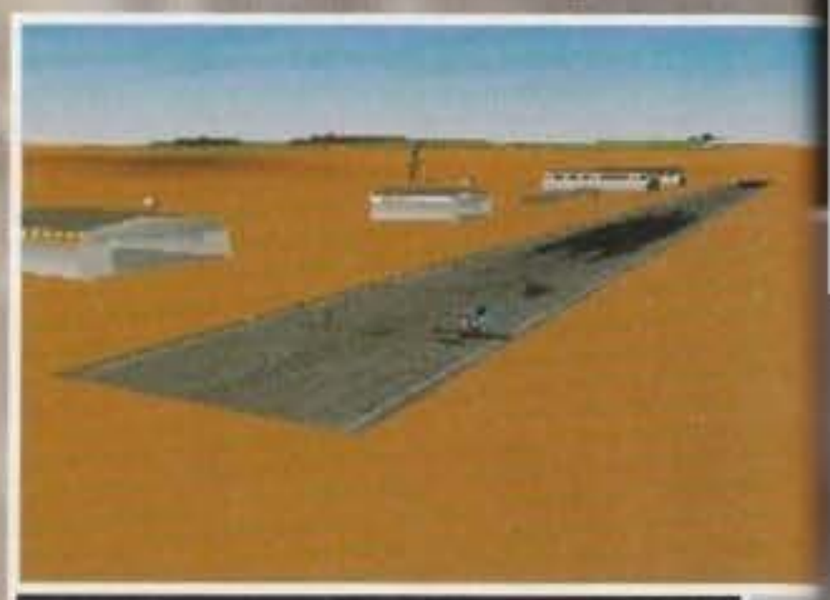
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PACIFIC STRIKE

Wing Commander, Strike Commander, Pacific Strike. A quanto pare per la Origin una parola in comune ci deve sempre essere per suggerire l'analogia coi precedenti prodotti. E infatti stavolta si tratta di seminare distruzione nelle file dell'esercito giapponese ai tempi di Pearl Harbor. Ce la farete? Ad aiutavi c'è nientepopodimeno che Sean Connery!

Sì, non che la cosa sia ufficiale o almeno non penso, fatto sta che la fisionomia di tale "vecchietto" è stata presa come modello per tratteggiare colui che impersona il vostro superiore, ovvero l'uomo che vi propina tutti i suoi briefing prima di ogni battaglia, vi chiede i risultati alla fine e, se è proprio finita, vi tumula per benino come probabilmente meritate (e se non ve lo siete meritato, fa niente, offre la casa!). Insomma, un uomo di buon cuore e dall'aria quasi dolce, assai diversa da quella dei soliti comandanti tutti d'un pezzo che rompono solo gli zebedei.
Eppoi c'è una curiosità: vi ricordate "Sol Levante"? Sean Connery interpretava uno sbirro in pensione, John Connor, super esperto del mondo orientale che per metà tempo si divertiva ad elencarne i pregi e l'altra metà a spiattellarne (finalmente!) i difetti. Beh, a quanto pare la Origin lo ha scelto propio per questo: quale miglior conoscitore del mondo orientale se non lui, John Connor (nessun riferimento ai due Terminator)? Comunque la storia non comincia esattamente così. In realtà dovete prima superare la missione iniziale che funge da collegamento tra l'introduzione e la vostra prima vera missione (dei giochi Origin si può dire anche tutto il male possibile, ma quanto a storie non li batte nessuno). Infatti tutto comincia nel momento esatto in cui i giapponesi decidono di bombardare Pearl Harbor, come un mucchio di libri di storia vi avranno insegnato; un'azione di indubbio valore tattico intrapresa quando appunto gli americani erano totalmente impreparati a fronteggiarla. Poi subentrate voi che, dialogando con un vostro amico in una baracca lì nei pressi, vi accorgete dell'attacco e decidete di salire subito sui vostri fidati velivoli e respingere un po' di giap. È qui comincia la vostra prima missione: ripulite tre waypoint tra cui la portaerei del nostro/vostro "Sean Connery", al quale il vostro superiore vi assegnerà con tante scuse (infatti poco prima di quella missione avevate commesso un piccolo pasticciaccio che stava per compromettere la vostra carriera nell'esercito). E una volta finalmente a bordo della portaerei inizierà la vera storia fatta tutta di dialoghi con i compagni di guerra prima e dopo le varie uscite. E ritroverete naturalmente anche la ben nota lavagnetta con tanto di classifica dei migliori combattenti stilata in base a bersagli aerei, navali e terrestri "sistemati".
Col passare del tempo, poi, riceverete le dovute promozioni. La prima vi permetterà l'utilizzo di ogni velivolo a vostra scelta con tanto di possibilità di modifica dell'armamento (agli inizi, infatti, è già tutto predeterminato). La seconda, invece, vi darà addirittura l'opportunità di modificare in dettaglio le varie missioni da affrontare: waypoint e obiettivi



La sequenza di decollo nella prima missione: siete sotto il fuoco nemico e dovete abbattere, insieme al vostro collega Jester sei o sette aerei giapponesi. Almeno qui il programma non è molto fiscale e vi permette di settare i livelli più facili senza conseguenze per la vostra carriera (optare per il livello Rookie significa munizioni infinite e colpi facili).

Questa è la cabina di pilotaggio del vostro Wildact. Sulla destra ci sono il contagiri e il tachimetro, più a sinistra, invece, angolo di salita, bussola e orizzonte artificiale. Tenete d'occhio poi quel maledetto numero al centro del cruscotto: sono i colpi rimasti e non è piacevole rimanere senza!

Un paio di visuali esterne per testimoniare il notevole impatto visivo che Paciifc Strike è capace di garantire. Con una precisazione, quando l'anno scorso uscì Strike Commander non esistevano validi punti di riferimento o possibili concorrenti, adesso sì.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un piccolo esempio della rotazione dello sguardo all'interno della cabina, già ammirata in Strike Commander e TFX. Ma qui si può anche, a scelta, tenere gli occhi puntati sul nemico col nuovo Target Tracking, utilissima opzione presente per la prima volta in Starlord di Mike Singleton.

Questa è invece la Victim Camera. Se attivata entra in azione non appena avete inflitto sufficienti danni a un velivolo di parte avversa. Questo risulta assai utile per sapere quando sia opportuno lasciar perdere un aereo ormai prossimo a precipitare e concentrarsi invece sugli altri. Fate attenzione però: se eravate in coda al vostro bersaglio a distanza ravvicinata abbiate l'accortezza di mollare subito l'inseguimento, altrimenti col cambio di visuale potreste non accorgervi neanche che ci state finendo dritto addosso: un nemico colpito rallenta la sua corsa!

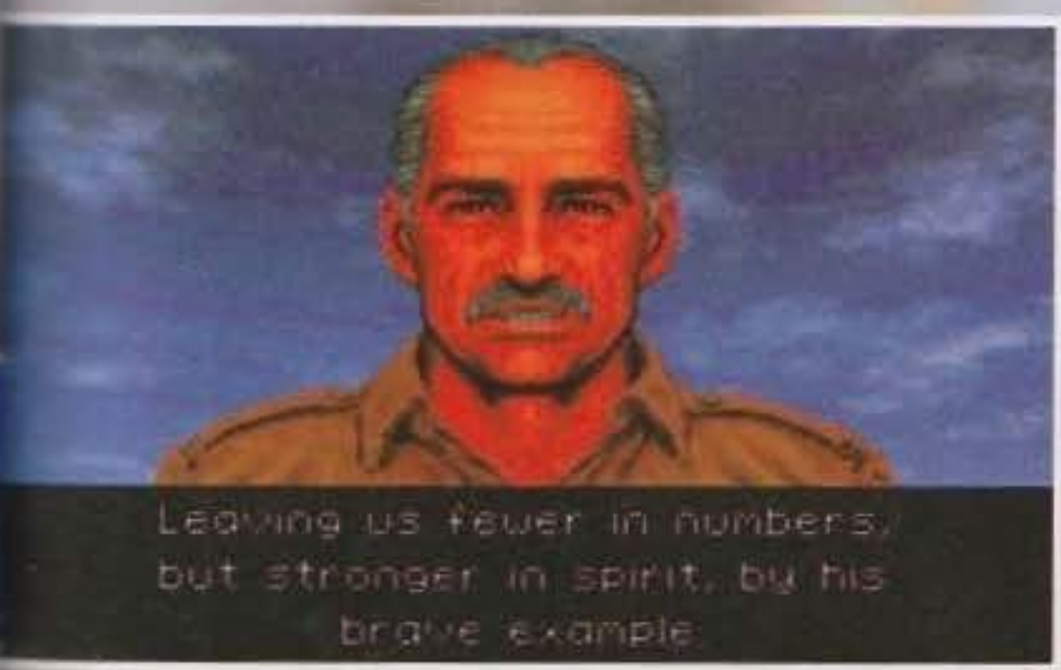
militari. Insomma: un pizzichino di interazione tattica non guasta mai!
Passando al gioco vero e proprio si nota subito l'influenza di Strike Commander (beh, lo sapevate già), anche se giustamente è stato soppresso quel fastidioso effetto nebbia (gli inglesi lo chiameranno "haze", io lo chiamavo una mezza schifezza) e finalmente ci si può godere una visuale pulita, con tutto il dettaglio a cui Strike ci aveva abituato. Fanno eccezione un paio di texture nuovi e, secondo me, assai discutibili: quello del mare e quello del cielo. Il primo offre più che altro il tipico effetto formicaio di F15 Strike Eagle 3 e necessita perciò di un po' di abitudine. Il secondo è semplicemente un'accozzaglia di pixel troppo grossi. Non a caso non li uso quasi mai.

Per quanto riguarda i controlli di volo niente sembra cambiato dalla solita routine Origin: tasto per i cannoni, per le altre armi, per i flap, per il carrello, per i freni... se poi avete un joystick costosissimo con manetta incorporata e con tanto di pedaliera per i rudder potrete usarli senza problemi.
Altre vecchie conoscenze sono, inoltre, la compressione del tempo (fino a quattro volte: ci si può giocare solo se disponete di una mano di velluto!) e la mappa con tutti i vari waypoint raggiungibili con la semplice pressione di un tasto.
Innovativo invece il nuovo "target tracking" che vi permette di tenere gli occhi sempre puntati sul nemico. Una volta attivata l'opzione se l'avversario è da qualche altra parte al di fuori della visuale frontale, il computer "ruota" il vostro sguardo all'interno della cabina per mostrarvi la sua posizione. L'unico inghippo sta nel fatto che perdete spesso la cognizione di quello che l'aereo sta facendo in quel momento. Tra le varie visuali esterne spicca quella che vi permette di visualizzare voi rispetto al nemico e viceversa (ovvero voi in primo piano e il nemico in lontananza al centro dello schermo o viceversa: è una delle visuali di più recente introduzione ed è anche assai tattica. Non a caso la usa anche Evasive Action). Piccolo neo: i dispositivi illustrati poco fa non funzionano assolutamente con navi nemiche o bersagli a terra: vi toccherà quindi arrangiarvi con la vostra sola vista. Per fortuna il cruscotto offre tre livelli di zoom!
Bene: mi sembra di aver detto abbastanza sul gioco, ma se volete sapere altro leggetevi i commenti alle foto e, girata la pagina, una bella serie di consigli tattici. Ne vale la pena!

G.B.

Questo è l'hangar. L'aereo aspetta che qualcuno ci salga sopra e il meccanico lì a fianco è sempre pronto a scambiare due parole sui dispositivi speciali che vi installa. Quando non si tratta di rimediare ai guasti...

Una tipica mappa di gioco: sulla destra una sintesi delle varie cose da fare (nel caso non vi ricordaste il briefing). Al centro, naturalmente, sono segnate le vostre posizioni. Coi cursori si può scegliere se saltare un qualche waypoint e affrontare la battaglia in modo diverso. Ma non sempre conviene.



Tre piccole immagini tratte dalla bella sequenza che viene riservata a voi o ai vostri colleghi nei malaugurati casi di morte prematura. Stavolta hanno scomodato le animazioni sintetiche e la grafica digitalizzata. Bello il moto ondoso del mare!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PACIFIC STRIKE

COME SI FA A SEMINARE UN PO' DI DISTRUZIONE?
Non è un mistero, siamo di fronte a un simulatore, e come tale presupporre l'esistenza di tattiche in uso anche nella realtà è pressoché scontato. Benché possiate affermare di conoscere pressapoco tutti i trucchetti per spiazzare i nemici "moderni" (molti simulatori aerei ambientati nei nostri tempi hanno sicuramente lasciato il segno), non sono altrettanto sicuro che sappiate come potervela cavare ai tempi della Grande Guerra. In fin dei conti non sono stati poi numerosi i simulatori ambientati negli anni della prima o della seconda Guerra Mondiale. E quelli che lo hanno fatto proponevano spesso invariabilmente solo duelli aerei.
Avventuriamoci dunque in questo campo fatto di trucchetti utili per stendere non solo i "soliti" aerei, ma anche bersagli navali e terrestri!
E cominciamo dagli aerei: anzitutto c'è una novità. Entrambe le fazioni offrono, oltre ai tradizionali monoposto, anche biposto con una mitragliatrice aggiuntiva nel retro che pare fatta apposta per sfondare la coda dell'aereo (non so come non ci riescano, comunque l'impressione è quella). E' ovvio che con aerei del genere la tattica "tipo" (guadagnare la coda del nemico e riempirlo di piombo) spesso non funziona. E' ben più efficace, invece, un attacco frontale dato che la mitragliatrice anteriore è spesso sottodimensionata rispetto a quella posteriore in simili aerei. Se poi avete voi la sventura di pilotare un biposto del genere (dico sventura perché dovrete occupare due posti in una volta sola: o guidate e sparacchiate blandamente davanti o seminate distruzione dietro), dovete cercare di evitare i duelli aerei (infatti in tali situazioni la vostra missione sarà sicuramente quella di bombardare mentre altri colleghi vi coprono le spalle a bordo di ben più maneggevoli e temibili caccia). Se invece siete a bordo di un caccia monoposto, e dovete affrontare un nemico, abbiate almeno l'accortezza di guadagnare un'altitudine superiore alla sua, prima di perdervi in interminabili giri in cui i due contendenti cercano ognuno la coda dell'altro. Il motivo è semplice: i velivoli giapponesi sono spesso più maneggevoli e in un pochi giri generalmente vi si accodano senza problemi e, anche se siete più veloci, scappare col fuoco alle spalle non è mai piacevole. Invece, attaccando dall'alto, si ha non solo il vantaggio dell'iniziativa (ricordatevi che potete salire più in fretta di loro) ma anche velocità sufficiente per sfuggire a tutta birra in picchiata in caso vi adocchino il "sei" (ricordate la frase "watch your six", "guardati il cu... sedere"?).
E passiamo alle navi: generalmente si tratta di modelli grossi ed è inutile cercare di affondarle con la mitragliera. Coi ricognitori funziona assai bene, ma alle altre si fa solo il solletico. Eppoi dovreste avere con voi una o due bombe o un siluro a seconda dei casi. La scarsità di munizioni vi dovrebbe far intuire che non potete permettervi di sbagliare, in particolare con le bombe, che sono assai più difficili da mandare a segno, almeno senza tutti gli automatismi a cui divreste essere abituati.

Una delle tante navi del gioco: questa, però, è vostra. Ci sono solo due modi per capirlo: il primo è quello di imparare a riconoscerle a distanza (pressoché impossibile), il secondo, invece, consiste nel mettersi a tiro della sua contraerea. Se risponde con il fuoco vuol dire che è del nemico...

Ecco dove sono riuniti tutti i vostri colleghi e dove potervi rilassarvi a chiacchierare. La porta sullo sfondo vi conduce dritti nella sala di briefing, quella sull'estrema sinistra dà sull'hangar. A destra si accede al dormitorio (utile per salvare/caricare il gioco). Notate la lavagna sulla parete e, un po' più a sinistra, la cabina del comandante, a cui si può accedere dopo due promozioni, per pianificare la missione successiva.

Una delle tante sequenze animate del gioco: in questo caso si tratta della vostra flotta che vi segnala ogni cambiamento di posizione. Non dovete fare altro che sprofondare il poltrona e gustarvela.

Un piccolo esempio dello zoom del cruscotto mentre si cerca di affondare una vulnerabile (e piccola) patrol boat. E' possibile scegliere di volta in volta la magnificazione desiderata.

Ricordate i vari film di Indiana Jones? Ogni spostamento faceva apparire una mappa e una traccia rossa descriveva passo passo il lungo itinerario...

E' IL CASO DI UPGRADARE IL MIO PC PER POTERCI GIOCARE?

Lascia perdere, figliolo. Il problema di Pacific Strike, come avrai capito anche dal commento, non è tanto il fatto che è un megagioco e in quanto tale esige una superconfigurazione. La verità è che è un megagioco programmato da gente che se ne frega dei milioni che gli utenti spendono. Comunque, se proprio insisti, ti dico cosa è meglio avere. Un bel 486 (o almeno un 386 a 40 MHz, direi), hard disk con circa 19 Mega a disposizione, un bel joystick analogico (inutile cercare di giocare con la tastiera, laborioso il mouse), una bella scheda VGA (il gioco, per fortuna, supporta anche le Local Bus, per cui i possessori saranno probabilmente gratificati da un certo incremento di velocità, penso nell'ordine del 30/40%). Un discorso a parte merita la memoria RAM: il minimo è 4 Mb, ma questo significa non poter neanche usare lo Smartdrive per snellire gli eterni caricamenti. E' chiaro che anche con un solo Mega in più questi possono finalmente diventare sopportabili. Peccato che adesso di computer con 8 Mega di serie vi siano solo i Pentium... Tirate voi le somme, insomma!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

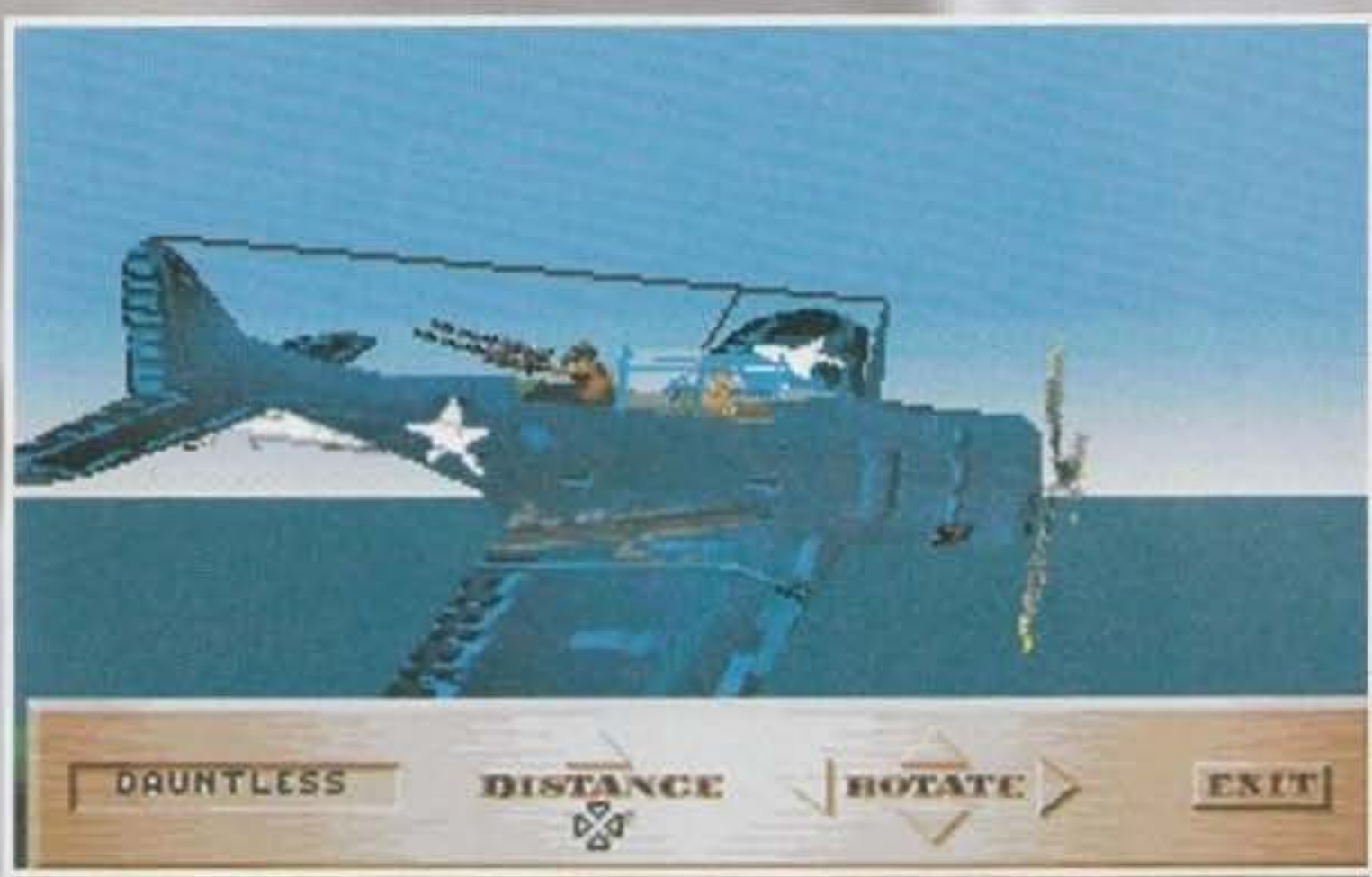
NON sono colpito. Dalla Origin mi aspettavo qualcosina in più, e certamente in Pacific Strike non l'ho trovata. A parte la generale fastidiosa sensazione di lentezza (su un DX 50?), questo nuovo prodotto dimostra perfino evidenti ingenuità di programmazione, quali far vedere pezzi di aereo che volano via quando poi l'aero prima di precipitare risulta intatto... Peccato, quindi: è un prodotto impegnativo e ambizioso, ma è un po' sciupato dai dettagli, e anche le ombre della precedente produzione Origin ne sminuiscono in qualche modo il valore. Eppoi che dire dei caricamenti a tutto spiano?

Due scene tratte dalla sequenza di decollo dalla portaerei: il bello è che a ogni aereo è associato un punto di vista (esterno) diverso e quindi appare ogni volta differente. E' comunque possibile decollare in automatico, niente da fare, invece, per quella di atterraggio: l'abbiamo volutamente esclusa perché un filo bruttina. I poligoni texturizzati della Origin, se visti da vicino, presentano sgradevoli curvature, come appunto in questo caso.

Una buona tattica, comunque, è quella di stare alti e mettere la vostra rotta in linea con quella della nave, magari aiutandovi col rudder (spostamento laterale). A questo punto preparate la bomba, mettete i flap o i freni e buttatevi giù con poca manetta. Ricordatevi inoltre di attivare la Weapon Camera per verificare gli effetti della vostra bomba dopo lo sgancio. Quindi, dicevo, nella discesa puntate alla scia della nave, poi, a circa 2000 piedi puntate il mirino un po' più avanti della prua del bersaglio e schiacciate il fuoco. E mentre guardate la caduta dell'ordigno, cercate di riguadagnare subito quota togliendo freni, flap e rimettendo la manetta al massimo. Ci vuole parecchia pratica, ma anche per questo esiste il modo training.

Ben diverso è il caso del siluro: questo, una volta lanciato, si inabissa per qualche secondo per poi continuare la sua corsa al pelo dell'acqua fino all'esaurimento del carburante. Il trucco, stavolta, è di avvicinare la nave dal FIANCO e al pelo dell'acqua per ridurre al minimo l'errore. Inoltre si tratta di mirare leggermente più avanti della prua nemica in modo da compensare il suo avanzamento.

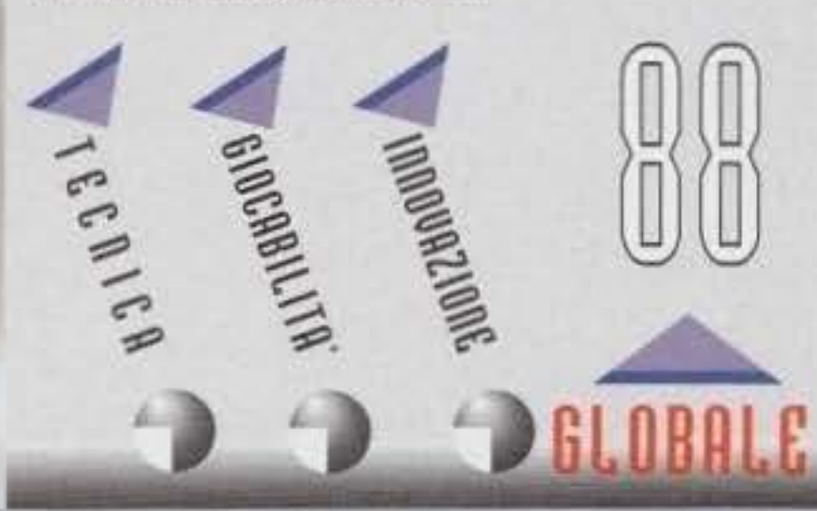
Per bersagli terrestri e piccole navi, invece, si ricorre spesso alle sventagliate di piombo, che sono una leggera innovazione delle normali sparacchiate. In pratica si tratta di agire sui rudder mentre si sta sparando per colpire il nemico in tutta la sua massa. E' laborioso (una mano sul joystick, una sulla tastiera) ma con nemici un po' coriacei è preferibile e si risparmiano pure munizioni (sono contate, eh!).



Uno dei tanti aerei del gioco. L'abbiamo scelto proprio per farvi notare la differenza tra un monoposto e un biposto. In questo, infatti, appare ben visibile il secondo uomo alle prese con la mitragliatrice. E come faccia a non traforare di proiettili quella specie di filo stendibiancheria proprio non lo so!

Trattandosi di una simulazione marina, saranno le navi a farla da padrona. Ecco un esempio dei vascelli con cui avrete a che fare...

Quando uscì Strike Commander mezzo mondo rimase stupito da cosa si potesse fare con un PC ben pompato e, mancando dovuti termini di paragone, fioccarono globali stratosferici, per me solo in parte giustificati. Eppoi la gente pensava anche, piuttosto superficialmente, "se occupa 35 Mega su hard disk ne deve avere di roba dentro!". Beh, ora la Origin, con grande orgoglio ci propone questo Pacific Strike che è esattamente la stessa roba, solo ambientata ai tempi di Pearl Harbor e compagnia bella. Insomma: la seconda guerra mondiale! Cosa volete che vi dica: che è una meraviglia come il suo predecessore? Caaaalmaaa! Anzitutto, per i vari superficialoni anticipo subito che su hard disk occupa la metà, poi vi faccio notare che il termine di paragone stavolta è venuto fuori (o lo sarà entro la fine del mese), e devo dire che la Origin ne esce con le ossa mezze rotte. Parlo di 1942 Pacific Air War: prodotto analogo della Microprose che gliele suona di santa ragione almeno sul piano tecnico. La grafica è più bella, più dettagliata, con effetti e texture ben più decorati (confrontate il mare o gli aerei o la virtualità della cabina, non c'è paragone!) e, incredibile a dirsi, è ben più veloce. Un caso? Boh, fate la vostra scelta: tenete comunque conto che da tempo una delle prerogative dei gioco Origin è sempre stata, al di là della tecnica, la storia. Tutti quegli intermezzi narrativi tra una missione e l'altra che davano la sensazione di partecipare davvero agli avvenimenti. Insommma: forse non saranno riusciti a spiazzare la concorrenza ma se avete una megaconfigurazione e vi piacciono molto le missioni che si inseriscono nel contesto di una lunga e interessante storia, Pacific Strike farà sicuramente per voi.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PACIFIC STRIKE™

LA PIU GRANDE SIMULAZIONE DI COMBATTIMENTO AEREO MAI VISTA!

DISPONIBILE PER **PC**

IN ITALIANO

ORIGIN®

http://www.oldgamesitalia.net/ sa (B0) - Via Piemonte, 7/F - tel. 051/75 http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JAMES POND 3 OPERATION STARFISH

Come sarebbe a dire che il futuro di tutti noi è nelle mani di un merluzzo?!? I merluzzi non hanno le mani!!!

Ciò nonostante, James Pond è un famosissimo e abilissimo agente segreto. Il successo riscosso nelle precedenti due missioni di importanza planetaria che gli erano state affidate, gli hanno reso gloria e onore (oltre ai miliardi in contratti pubblicitari), e stavolta James stava meditando sulla possibilità di ritirarsi a vita privata quando l'ennesima campanella d'allarme trillò attraverso il suo orologio. Recatosi a rapporto dal capo supremo dell'agenzia, il nostro eroe viene messo al corrente di un caso a cui stavano lavorando la ragazza di James, Finnius Frog (un giovane agente appena assunto) e un terzo agente segreto (di una certa età e appassionato di archeologia) il cui nome doveva restare un segreto. Il caso in questione era, originariamente, una normale missione di controllo che, però, era sfociata in qualcosa di molto più grosso. Ciò che mise, tempo fa, in agitazione l'agenzia fu un annuncio sul giornale che offriva grosse prospettive di lavoro ai ratti. Più precisamente, l'annuncio offriva grosse ricompense in formaggio a tutti i ratti disposti a partire per la Luna. Dopo le indagini preliminari, un nome inquietante apparve sui fascicoli riguardanti il caso: il nome del Dr. Maybe. Il Dr. Maybe, come ricorderete, fu l'artefice, in passato, di ben due tentativi di sovvertire l'ordine costituito terrestre e di elevarsi al rango di dittatore mondiale. In entrambi i casi, James Pond gli ha impedito di avanzare in questo folle progetto fino a portarlo a compimento, senza mai riuscire a consegnarlo alla giustizia. Stavolta, al momento in cui James prende visione del fascicolo, le cose sono ancora meno chiare che in passato. Sembra che il Dr. Maybe si sia rifugiato sulla Luna con un intento ben preciso, comunque non troppo affidabile. Per avere qualche informazione in più, è stato lanciato in orbita attorno al satellite un satellite artificiale che, però, non è durato a lungo. Dopo un paio d'ore dalla sua messa in opera qualcosa, o qualcuno, ne ha causato l'abbattimento. In seguito a questo spiacevole avvenimento, i tre agenti di cui sopra sono stati mandati per indagare, ma anche il loro razzo ha subito lo stesso destino del satellite e i tre sono stati fatti prigionieri. Hanno comunque fatto in tempo a comunicare che il Dr. Maybe ha intenzione di sfruttare il formaggio di cui la Luna è composta per inflazionare il mercato terrestre e causare un tracollo finanziario tale da ridurre la Terra ai suoi piedi.

In altre parole, più pratiche e decisamente più docili al nostro orecchio, James Pond III è un platform game. Voi impersonate l'ormai conosciuto James Pond, e dovrete condurlo fino alla tana del Dr. Maybe per sconfiggerlo. Prima di giungere fino a lui, però, avrete da portare a termine tutta una serie di sotto-missioni per scongiurare il pericolo finale. In primo luogo, dovrete distruggere tutte le miniere di formaggio installate dal malvagio, per evitare il tracollo finanziario terrestre, poi dovrete recuperare tutti e tre gli agenti segreti che sono stati "catturati" dai roditori adepti del Dottore. Contemporaneamente, lungo i numerosissimi livelli che potrete visitare (105 in totale, se non erro) dovrete riuscire a recuperare tutti i pezzi del satellite dell'agenzia che era stato abbattuto, onde rimetterlo in funzione e poter triangolare la posizione del Dr. Maybe. Infine, ma non meno importante, dovrete distruggere tutte le macchine di Stiltonio che sempre il malefico dottore ha disseminato per la superficie lunare. Le macchine di stiltonio sono degli strumenti capaci di estrarre dal formaggio lunare una sostanza che, in dose abbastanza elevate, annulla la forza di volontà degli esseri viventi. Intorno a tutte queste missioni, ci sono i già citati 105 livelli da portare a termine.

A dir la verità non è assolutamente necessario che li completiate in effetti tutti, ma come fate a sapere quale livello vi riserva qualcosa di utile e quale, invece, rappresenta solo un falsa pista? In ogni modo, i livelli hanno tutti la medesima struttura di base: sono piuttosto lunghi e devono essere superati distruggendo il (o uno dei) trasmettitore che si trova in qualche luogo più o meno protetto. Imparate piuttosto in fretta a diffidare dei livelli dalla rapida conclusione. Se il gioco vi mette davanti un trasmettitore, il più delle volte è perché vuole scoraggiarvi dall'investigare oltre in quello che, sicuramente, è un livello che ha qualcosa da nascondere.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dimenticavo di dirvi che una volta liberato Finnius, il prode ranocchio entrerà a far parte delle vostre file del servizio attivo. In definitiva potrete contare su un suo intervento diretto richiamandolo in servizio saltando sull'icona che riporta la sua effige, ogni volta che la troverete in giro per i livelli (il che accade piuttosto di rado).
A contorno di tutto quello che avete da fare, che basterebbe già per diversi anni, c'è la possibilità di andare anche a caccia dei leggendari tesori perduti (sono cinque e nascosti in luoghi impensati), di raccogliere dei bonus a forma di falce di luna (decrescente) che si preoccuperanno di regalarvi una vita extra una volta giunti a mille esemplari; la necessità di risolvere tutti gli enigmi che farciscono i vari livelli e quella di rintracciare tutti i sistemi di guida per poter visitare tutti i livelli "nascosti"; e chi più ne ha più ne metta. Già, stavo per tralasciare il particolare che buona parte dei 105 livelli di cui il gioco è composto non sono direttamente accessibili da un livello adiacente, ma necessitano di un particolare sistema di guida che è possibile raccattare nei livelli "normali". Inutile dire che ogni livello nascosto ha bisogno del proprio sistema di guida per essere visitato e che è possibile, se non indispensabile, visitare ogni livello più di una volta.
I livelli di cui il gioco è composto sono a dir poco zeppi di gadget di ogni tipo che troveranno il proprio utilizzo in una vastità di applicazioni. Si passa dalla dentiera, che funge da arma bianca per Finnius, al candelotto di dinamite, passando per la bomba a tempo e i girocotteri. In conclusione, James Pond è uno dei platform più complessi che si siano mai visti su di un Amiga.

Giancarlo JH Calzetta.

JAMES POND: A COSA DEVE LA SUA FAMA?

James Pond è nato diversi anni fa, agli albori dell'era, con la chiara intenzione di rappresentare una parodia del grande James Bond (non devo ricordarvi di chi stiamo parlando, vero?). Nel primo gioco a lui dedicato, l'eroe doveva sventare una serie di boicottaggi ecologici risolvendo una serie di situazioni classificabili a metà strada tra il puzzle game e l'arcade.
Il secondo titolo, invece, rappresentava un platform game di stampo molto, troppo, più classico, anche se nel complesso estremamente divertente. James, scimmiottando Robocop (il sottotitolo di James Pond II era Robocod), si lancia in una serie pressoché interminabile di livelli fini a sé stessi, cercando di aprirsi la strada fino all'inevitabile scontro finale.
C'è poi stata la parentesi "sportiva" con Acquabatics, un multievento sicuramente originale, ma non eccezionalmente giocabile.
Il terzo episodio lo avete davanti e ci sono tre pagine che ne parlano diffusamente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JAMES POND: CHI E' COSTUI?

James Pond si è sempre distinto per la versatilità delle proprie capacità. Nel primo gioco aveva la capacità di manipolare una buona quantità d'oggetti. Nel secondo aveva la peculiarità di riuscire ad allungarsi a dismisura. Nel terzo sfoggia invece capacità motorie pressoché incredibili. Corre a velocità folli (da notare che normalmente cammina, ma premendo la barra spaziatrice...), di camminare a testa in giù lungo i soffitti e le pareti inclinate (nel senso che resta appeso, non che usa il cranio per locomuoversi), spicca balzi notevoli (grazie anche alle sporgenze utilizzabili come trampolini) e mena gli avversari a suon di cazzottoni. Insomma: quando il gioco si fa duro, i duri iniziano a giocare.

COME TI COMPLETO UN LIVELLO DI JAMES POND

Quello che vedete qui sotto è uno dei primi livelli di James Pond III (precisamente "Grater Gruyere"). Andiamo a dare un'occhiata a come andrebbe completato per benino, giusto per entrare nell'ottica del gioco. Tutto ha inizio nell'angolo in basso a sinistra (preciso che per ragioni di spazio non abbiamo potuto pubblicare l'intero livello, ne trovate comunque una porzione significativa). Procedete verso destra e non preoccupatevi degli interruttori bloccati. Piuttosto continuate la vostra corsa, correte sul soffitto fino a raggiungere i tre blocchi che contengono il pasticcino, l'arancio e la mela. Raccattate tutto nell'ordine inverso a quello descrittivo e fate apparire il blocchetto piazzato sotto l'interruttore. Attivatelo e questi causerà la dipartita del blocco dell'interruttore in basso a destra. Continuate sulla destra e fate apparire il blocchetto sotto l'interruttore posto subito dopo il secondo "albero". Questo interruttore si occuperà del blocco del secondo interruttore in basso. A questo punto andate ancora a destra e fate apparire il blocchetto a sinistra del blocco con la stella. Saltate su e attivate il terzo interruttore. L'ultimo blocco in basso cederà e avrete accesso a una quantità enorme di lunette extra. Ma il pezzo forte deve ancora arrivare. Una volta giunti al trasmettitore, infatti, non dovete uscire ma procedere fino all'estremità destra dello schermo e fare apparire una serie di blocchetti sovrapposti che costituiranno una scala per arrivare all'interruttore che farà apparire il jet collocato nell'angolo in basso a sinistra del livello. Andate a prenderlo e fate razzia della vita extra e dei punti vari nascosti sulla piattaforma in alto, al centro. A questo punto, uscite pure.

A1200

Tutto iniziò in un normalissimo e soleggiato pomeriggio invernale. Marco torna dal suo solito giro mensile per la raccolta delle cartucce per console e, tra gli altri titoli, spicca un certo James Pond III. Considerato quanto mi era piaciuto il primo episodio del merluzzo agente speciale, e considerato quanto non mi piaceva il secondo episodio, non sono partito con grossi pregiudizi nei confronti del titolo. Una volta sedutomi davanti a quel monitor, ho lasciato il joypad solo dopo tre giorni e numerose risse con Marco (che nelle mie rare pause aveva imparato ad apprezzare anche lui il merluzzo). Una recensione e 17 pagine di speciale su Consolemania dopo, ecco che James Pond III arriva su Amiga. Le prospettive erano ottime. Il Megadrive è un'ottima macchina per giocare, ma certo l'Amiga (utilizzato come si deve) può tranquillamente reggerne il passo. E questo sembra lampante quando il gioco termina il caricamento da disco. La mappa del gioco è praticamente identica a quella del Megadrive (con qualche animazione in meno, ma senza differenze notevoli), i box informativi mantengono lo stesso look, l'accesso ai vari livelli avviene nello stesso modo e tutta la presentazione è lì ad aspettarvi. Anche quando entrate nel primo livello i salti di gioia continuano. La grafica è identica (forse l'area di gioco, quella sullo schermo, è addirittura più grande di quella mostrata dallo schermo del Megadrive) e il parallasse rappresenta l'unica differenza degna di nota, nel senso che tutti gli strati di parallasse dell'altra versione sono stati sostituiti da un campo di stelle immote.

Poi, si inizia a correre e si scopre che il gioco si comporta ancora bene sfoggiando uno scrolling fluido e veloce. Infine si incontrano i primi avversari. Nel momento stesso in cui sullo schermo entrano almeno due sprite di dimensioni "decenti" ecco che tutto il castello costruito finora ci casca in testa... Lo scrolling diventa uno slide-show e la metà degli sprite su schermo spariscono misteriosamente. Vi verrà voglia di uccidere tutti gli avversari che incontrerete per strada solo per evitare i mortali rallentamenti e sfarfallii. Questo è l'unico, e di sicuro non piccolo, difetto di un gioco altrimenti stupendo. A dirla tutta, l'Amiga avrebbe dato qualche punto alla versione Megadrive grazie al sonoro di tutto rispetto. Peccato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

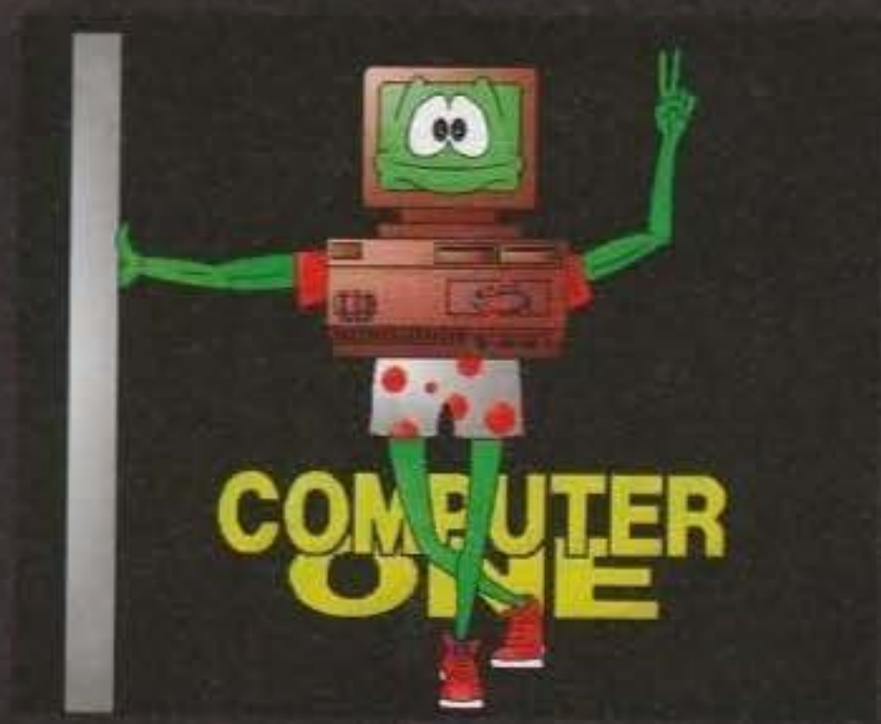
http://www.oldgamesitalia.net/

XENIA
EDIZIONI

PRESENTANO

la nuova trasmissione di Informatica e Videogames

Computer ONE



Tutti i sabati alle ore 19.00

Presenta: Massimiliano Coltorti

Scriveteci o telefonateci le vostre richieste e i vostri consigli

144.22.09.45

Non Mancate!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAMBORGHINI
AMERICAN CHALLENGE

Avete una Lamborghini Diablo con la quale correre? Provate a sfidare i più forti pirati delle strade americane nelle famose corse illegali su e giù per le highway! Occhio alla polizia però!

Per vincere bisogna partecipare e per iscriversi a questo tipo di corse basta pagare. Quanto? Beh, diciamo dai 1000 ai 20000 dollari! E' molto, ma il premio in palio è altrettanto succulento. Queste sono le piccole e sole regole dell'American Challenge, ovvero qualcosa a metà strada fra le corse organizzate e le spericolatezze dei pirati della strada.
Voi siete nuovi in questo genere di corse e quindi dovete farvi un nome, la grana ed evitare di farvi arrestare dalla polizia, che naturalmente non gradisce questo genere di cose. Un po' come la Cannonball, classica corsa "outlaw" americana, vista e rivista anche al cinema (della quale il titolo più famoso rimane "La corsa più pazza del mondo").
La differenza è che in questo caso non dovrete gareggiare per giorni in un "coast to coast" esasperato, ma piuttosto dovrete sfidare i piloti di ogni luogo rappresentativo negli Stati Uniti. Potrete scegliere, a seconda che abbiate o meno un sufficiente conto in banca, fra le Montagne Rocciose, la Florida, Chicago, New York, il deserto del Mojave e altri paesaggi caratteristici degli States per un totale di 60 corse temerarie.
Avete modo di scegliere fra tre personaggi diversi, tali Val, Shy e Joe, fra i quali non esiste alcuna differenza significativa (selezionate quindi secondo simpatia...).

Ma vediamo il gioco nel dettaglio: una volta effettuata la scelta del vostro pilota, disporrete di una Lamborghini Diablo (scusate se è poco) da 272 Km/h; la "bassa" velocità raggiungibile è dovuta al fatto che l'avete trovata nell'ovetto Kinder, quindi mancante della quinta marcia. Ora, come abbia fatto una "lambo" a stare dentro un ovetto non ci interessa, quello che importa è che potrete aumentare la potenza della Diablo regalandole qualche optional che faccia aumentare la classe del vostro veicolo (un'auto di classe 1 o 2, come la vostra inizialmente, è un po' scarsina, mentre con una classe fra 3 e 4, si

può cominciare a correre sul serio). Per poter elaborare in questo senso la belva, dovete vincere quante più gare possibili della vostra divisione. La divisione a cui appartenete aumenta man mano che guadagnate punti: i punti vengono assegnati al primo, al secondo e al terzo (al quarto ciccia e l'ultimo viene preso a calci...), in modo da ottenere rispettivamente 3, 2 e 1 punto. Ogni divisione comprende 15 gare, queste vengono rappresentate sulla cartina degli USA con delle stelle rosse o gialle, ma a quelle rosse non potete partecipare in quanto la quota d'iscrizione supera il vostro capitale.
Quando selezionate una stella gialla, appare sullo schermo una finestra che vi illustra quello che incontrerete partecipando a quella corsa, ovvero il nome della località, la quota d'iscrizione, il premio da vincere (più le scomesse), il livello di bravura dei privati (non professionisti) che si ritrovano una macchina e vogliono partecipare, l'eventuale presenza della polizia, le condizioni metereologiche ed infine le faccine dei corridori professionisti che scommetteranno contro di voi!
Scegliete la vostra corsa e salite in auto: non si può dire che abbiate un vero e proprio cruscotto, comunque da qui potete tenere sotto controllo la velocità, le marce ed esotici supellettili quali il turbo boost che ha la prerogativa di portarvi (mediante un reattore posto dietro la targa) fino a 360 Km/h per un tempo di circa dieci secondi. Utile e dispendioso, dato che ogni turbo boost viene a costare 50000 dollari.
Fra gli altri optional vi segnalo le ruote chiodate, la sesta marcia e il radar anti-ghisa.
La visuale del gioco è quella classica, quella cioè da dietro la vettura che si è susseguita da Out Run fino a Lotus III e così via per tutti i coin-op del genere e, nel caso di Lanborghini A.C. (che non è una squadra di calcio) con qualche pregio e difetto in più.

Andrea Simula°

Premettiamo subito una cosa: quello che avete fra le mani altro non è che Crazy Cars III, riadattato per l'opzione a due giocatori con split-screen; non attendetevi quindi un gioco nuovo a tutti gli effetti.
Detto questo volete che cominci dai pregi o dai difetti? Prima i pregi (tanto decido io!): è buona l'idea delle scommesse (sì insomma, garantisce una specie di supporto al gioco in modo da fornirlo di una trama, se così si può chiamare, minimizzata) e il numero delle corse alle quali partecipare; per i difetti è pessima la scelta di aver deciso di optare per un unico colore delle macchine messe lì per ostacolare la vostra corsa (alla fine diventano opprimenti) e per un movimento di tutte le macchine (tre frame: macchina dritta, a destra e a sinistra) decisamente approssimativo. Inoltre i prezzi degli optional sono decisamente alti (40000 dollari quattro gomme chiodate, per non parlar della sesta marcia...).
Graficamente parlando, devo dire che il gioco fa bella mostra di sé soprattutto per la scelta dei coloratissimi fondali e per il disegno non troppo ripetitivo degli oggetti (leggi palme, bidoni, segnali stradali, ecc.) che ornano la strada.
Musica a parte (presente solo inizialmente), il sonoro del motore della Lamborghini è totalmente uguale a quello... di una mosca. Come al solito in questo tipo di giochi non si riesce mai a riprodurre il motore delle auto, chissà poi perché!
Il resto comunque, è tutta giocabilità! Forse è per le alte velocità che si raggiungono, forse è un punto di vista soggettivo. Rimane il fatto che si tratta di un gioco che "ti prende"!!

http://www.oldgamesitalia.net/

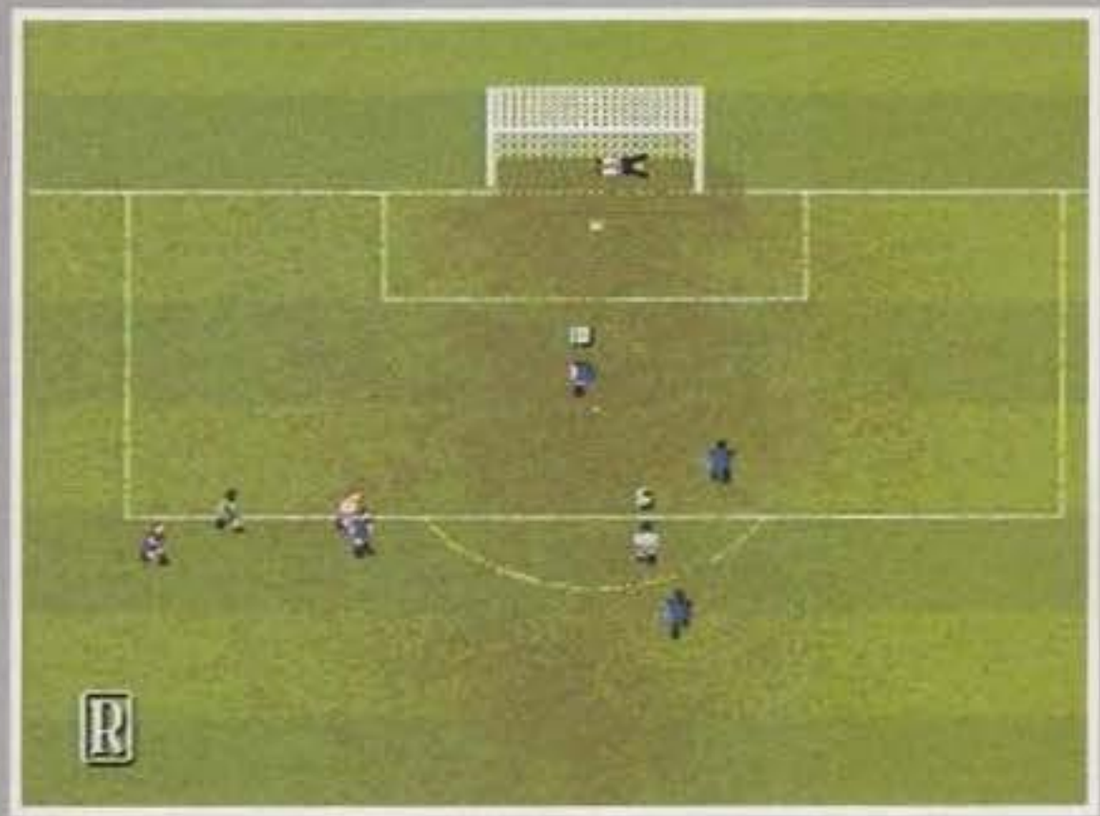
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Premier LEAGUE CHAMPIONS

Ma è mai possibile che ogni benedetto anno, in corrispondenza di qualche manifestazione internazionale, ogni santissima software-house debba tirare fuori il suo lodatissimo gioco di calcio...
Niente in contrario per carità... ma spiegatemi almeno il perché li rifilano sempre a me da recensire... (E siamo solo all'inizio!).

Potrei stupirvi con parole vivaci e modi di dire ultracolorati nonché pittoreschi, ma non ho la più pallida idea di che cosa scrivere... Iniziare a recensire questo genere di giochi è quanto di più difficile il genere umano possa trovarsi a fare, poiché tutti i probabili argomenti usati come introduzione alla recensione sono pressoché esauriti, usati da qualche altro mio collega o addirittura da me stesso. Certo potrei intrattenere con voi una bella discussione sulla quotazione del maiale alla borsa di Singapore, ma non mi sembra molto professionale né tantomeno adatto a una rivista di questo calibro. Per questo dovete scusarmi in anticipo se l'argomento trattato in questo scritto potrà risultare un tantino noioso, da parte mia ce la metterò tutta per non farvi assopire; e, facendomi condurre dalla vostra profonda saggezza, guidare dai vostri preziosi consigli, riuscirò (forse) finalmente a scrivere la MADRE DI TUTTE LE RECENSIONI...



Penso di essermi già dilungato fin troppo e di conseguenza andiamo a vedere di che cosa tratta questo simpatico giochillo. Avete tre possibilità per indovinare, basandovi solamente su questi tre fattori: Il nome del programma (che è tutto un programma...), che potete comodamente leggere sulla parte superiore della pagina, sulle fotografie che potete orgogliosamente ammirare un po' qua e un po' là, e infine potete basarvi su quanto ho scritto finora per formulare il vostro responso finale.
Le tre possibilità sono: 1) E' un rarissimo simulatore di Polo Bulgaro. 2) Forse forse, quasi quasi, aktrubbanet aktrubbanet, si tratta del gioco del pallone. 3) E' un gioco che basa il proprio concetto sulle qualifiche aggiunte al diramare del bipede in una società a dir poco contemporanea.
Una volta chiarito di che cosa si tratta, vediamo anche di capire com'è strutturato.
Il gioco si presenta su due dischi dal colore parecchio sgargiante (un bel rosso acceso che, se non inserite subito il disco nel drive, vi farà correre seri rischi per la vista!) che possono essere comodamente inseriti, uno nel drive interno e l'altro nel drive esterno (sempre che l'abbiate). Una volta terminato il caricamento, al giocatore viene subito imposto di dover prendere una decisione. Dovrete essere in grado di scegliere senza farvi prendere dall'ansia o dal terrore di sbagliare in che lingua volete il gioco fra le quattro disponibili, cioè: Inglese, Francese, Tedesco e Italiano. Avete capito bene anche l'Italiano è stato preso in considerazione il che non vi costringe ogni volta a rifarvi al manuale o al dizionario per capire quello che sta accadendo sul monitor.
Finita questa parte al giocatore verrà nuovamente chiesto di prendere un'altra decisione, questa volta però si dovrà scegliere che tipo di gioco fare, praticamente dovrete andare a clickare con il mouse (il che non è molto difficile) sull'icona desiderata. Icona che può portare uno di questi nomi: Coppa personalizzata, Lega personalizzata, Configurazione, Partita singola e Stagione; escludendo la voce configurazione, le rimanenti rappresentano i differenti tipi di partite che potranno essere giocate, per spiegarmi meglio passo a farvi una rapida descrizione.
Premendo sull'icona Configurazione verrete omaggiati di un'altra schermata che vi permetterà di alterare alcuni parametri di gioco. Una cosa simpatica è la voce "carattere" che può essere "paziente" o "impaziente", questo vi permette di andare ad agire direttamente sul tempo di dissolvenza di una videata. Detto in poche parole, se scegliete paziente una singola schermata impiegherà molto più tempo a svanire piuttosto che in modo impaziente.
Per quanto riguarda le voci "Comando 1" e "Comando 2" non c'è poi molto da dire, poiché il loro compito è di farvi scegliere il metodo di comando più consono alle vostre esigenze personali (Joystick, mouse, tastiera...). Vale la pena però soffermarsi un attimino sulla voce "Condizioni Atmosferiche" che intuibilmente influeranno sulla tenuta del campo (bagnato, asciutto, umido ecc...) e conseguentemente sul movimento dei giocatori e della palla sul medesimo.
A questo punto tutte quelle modifiche che potevamo apportare in questa sessione sono state fatte, di conseguenza sarebbe saggio nonché produttivo tornare indietro di una schermata per ritrovarci nuovamente in quella generale, dove andiamo a prendere in esame l'icona "Coppa Personalizzata". Questo tipo di gioco permette al fruitore (voi!) e ad un massimo di altri tre giocatori umani, di gareggiare in una competizione di coppa definita a piacere. Le squadre disponibili sono minimo due fino ad un massimo di sessantaquattro.

In questo finestra vi troverete a dover reimpostare tutti i parametri e i nomi del gioco. Per prima cosa deciderete come si debba chiamare la coppa per cui giocate (es: Tony Roma Cup o Salami Amilcare Cup), l'importante è non superare i ventiquattro caratteri. Dovrete decidere il numero delle squadre che partecipano alla coppa e di conseguenza il numero dei gironi necessari.
Infine è anche possibile scegliere su che tipo di campo giocare, se invece siete indecisi per natura scegliete la voce "campo a caso", e sicuramente vi

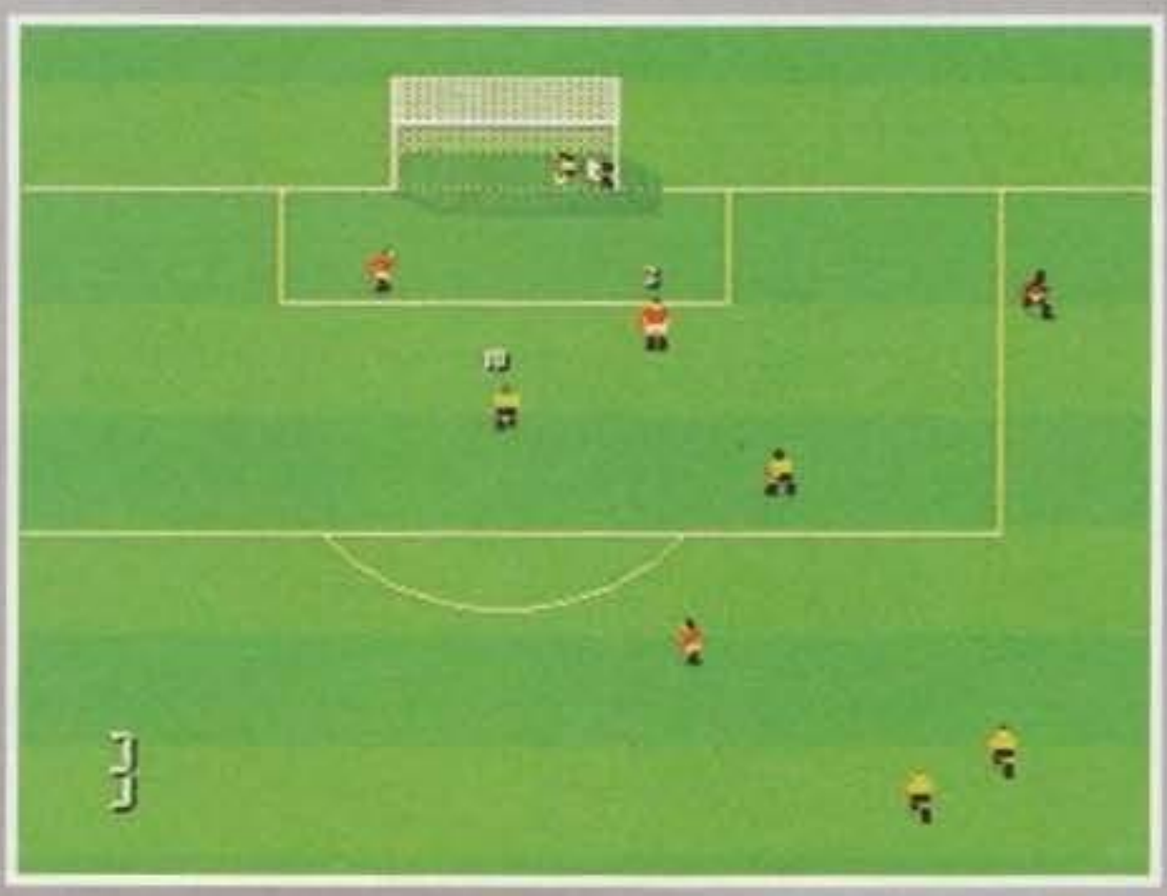
http://www.oldgamesitalia.net/

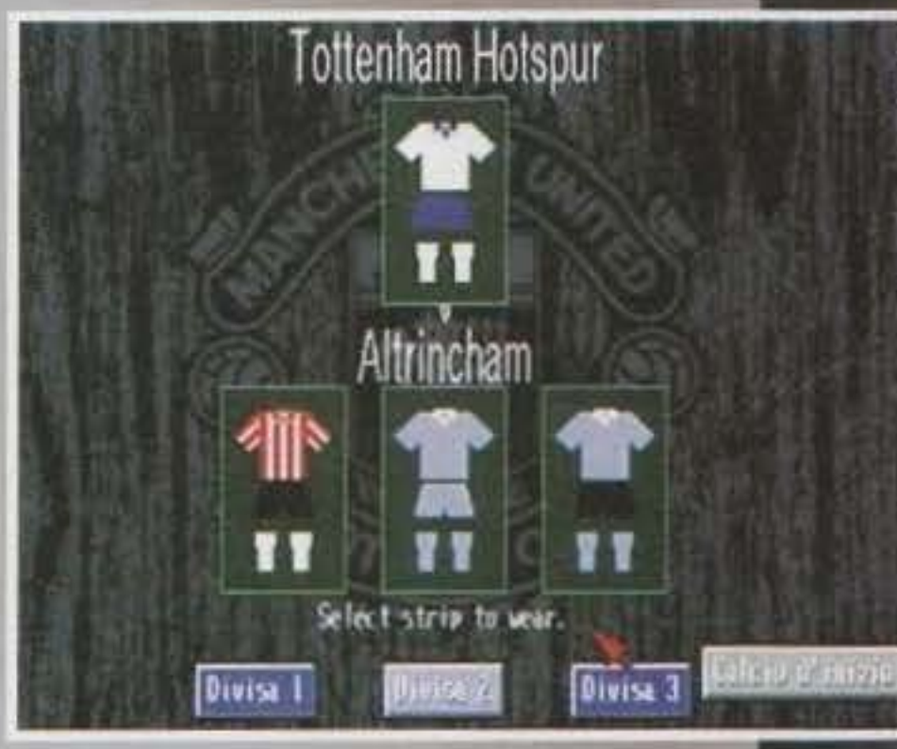
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questa è la Tactic-Grid. Si tratta di una schermata particolarmente interessante tramite la quale è possibile apportare le modifiche più impensabili alla propria squadra prima dell'inizio della partita. Oltre a scegliere quali giocatori mettere in campo (finestra in alto al centro), tra la rosa disponibile (finestra in alto a sinistra), e quale tattica adottare (in basso a destra), è inoltre possibile cambiare il raggio d'azione della tattica selezionata (in alto a destra), scegliere a chi affidare il compito di battere le punizioni in difesa e in attacco e a chi l'onere di battere i calci di rigore (in basso al centro), nonché, infine, dare uno sguardo alle potenzialità di ogni singolo elemento della squadra.

troverete bene (forse!).
Spero proprio di essere stato chiaro, perché ora le cose cominciano a farsi un tantinello più complicate, difatti ora apprendiamo come selezionare le formazioni. Clickando su OK verrete riportati sulla videata di selezione delle squadre, sulla quale vengono decisi il numero delle squadre e dei giocatori umani, come si fa non ve lo voglio assolutamente dire, poiché questa è una recensione e non un manuale. I Sigg. Pirati sono gentilmente pregati di procurarsi una copia originale con tanto di manuale se proprio non riescono a giocarci, grazie!
L'unica cosa che vi è consentito sapere è che le voci a disposizione in questo menù sono: Aggiungi Squadra, Rimuovi Squadra, Squadra Umana, Squadra Computer, e infine l'inatteso Squadre a caso. Anche se non è stata menzionata nel listone, la diabolica icona CANCELLA TUTTO (mi vengono i brividi solo a scriverne il nome) è presente ed è sempre in agguato sui vostri dati. Basta un niente per mandare all'aria ore di impostazioni che il vostro amico ha amorevolmente digitato (cancellare le vostre sarebbe controproducente).
Una volta finito di impostare tutte queste simpatiche opzioni, potrete finalmente giocare, dopo un'altra serie di videate. Una vi mostra il nome della competizione, il girone in corso e le estrazioni per quel girone. Tutte le squadre controllate da un giocatore umano appariranno del colore precedentemente assegnato, salvo quando si gioca contro un'altra squadra con la stessa colorazione. La seconda videata invece è quella per la selezione della divisa della squadra che gioca fuori casa. A questo punto qualcuno di voi sarà portato a pensare "adesso finalmente si gioca", e invece NO! Bisogna prima accedere alla Tacti-Grid, che non è ne un nuovo detersivo, tantomeno un tostapane. Che cosa sarà mai all'ora? Presto detto, presto fatto: è l'ennesima schermata e per fortuna anche l'ultima che vi toccherà sorbirvi prima di giocare. Rappresenta un sistema mediamente vasto, ma anche molto puntiglioso, che oltre a permettervi di selezionare la vostra squadra e connessa formazione consente oltretutto di mutare le tattiche seguite dai giocatori in campo. La prima volta questa schermata può apparire come una cosa dannatamente complicata, ma con l'uso ci si rende conto di quanto sia semplice ed intuitiva. Il video in questa sezione è diviso in sette parti racchiuse individualmente all'interno di una finestra. Le finestre sono:
Squadra: dove vengono visualizzati i nomi dei giocatori, segnalando mediante un baldo codice di colori se sono disponibili o meno.
Squadra in campo: mostra tutti i giocatori selezionati che giocheranno nella prossima partita. Naturalmente le posizioni possono essere cambiate a vostro piacimento.
Riserve: molto simile alla finestra precedente, per quanto riguarda l'utilizzo provate un po' a indovinare.
Statistiche Giocatore: Ogni giocatore che si rispetti ha le proprie caratteristiche, queste sono rappresentate da una barra preceduta dal nome delle capacità. Queste sono: Velocità (no comment), Resistenza (idem), Aggressività (come sopra), Potenza (vedi precedente), Precisione (niente da obiettare), Posizionamento (usata solamente per il portiere e indica la capacità di posizionamento), Parare (valida solo per il portiere e indica la capacità nelle parate), Controllo (nulla da ridire), Passaggio (perfettamente d'accordo), Controllo, Intelligenza, Forma e per ultimo l'inatteso "Morale" (che non ho ancora capito a che cribbio serve).
E adesso finalmente potrete scendere in campo!
Ora ritorniamo indietro un attimino e prendiamo in esame le altre opzioni della seconda videata che ho preventivamente citato, ma di cui non vi ho ancora parlato.
Ve la ricordate tutti l'icona "Stagione", state tranquilli non mi dilungherò come con le precedenti. Tutto quello che vi è sufficiente sapere è che serve per scendere i campo senza dover combinare tutto quel macello con le opzioni; naturalmente i punteggi e le classifiche non verranno conservati. Quest'icona non è molto adatta a coloro che voglio cimentarsi solo per alcuni minuti, poiché si tratta di un programma completo della lega che si sviluppa in molti mesi di gioco e che comprende le maggiori competizioni della coppa.

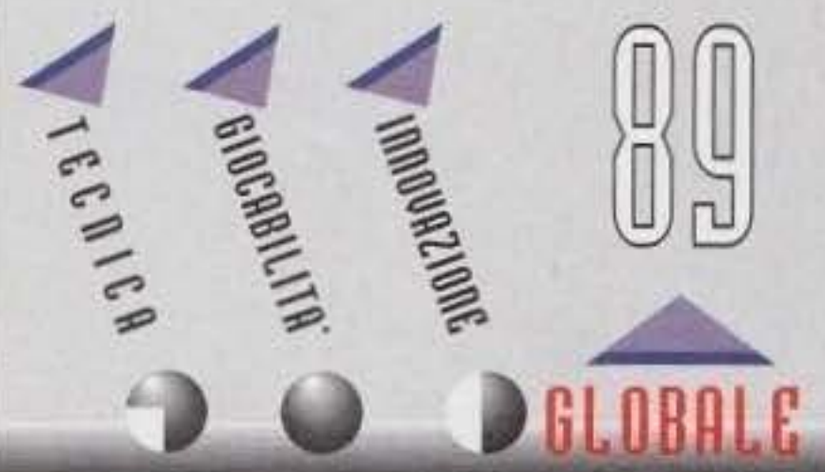




Per non dilungarmi eccessivamente con discorsi noiosi, non mi applicherò ulteriormente nella descrizione delle altre opzioni, le quali si commentano già da sole, passerò invece a farvi una veloce panoramica sul gioco vero e proprio.
Importanti innovazioni rispetto ad altri prodotti del genere non è che ce ne siano molte, e penso che tutti voi sappiate già molto bene come sia formata questa parte. Il giocatore può compiere una serie di azioni dall'indubbio valore tecnico-atletico, come per esempio: tiro al volo, colpo di testa, tuffi di testa, scivolate ecc...
Inoltre sono presenti calci d'angolo, di rigore, punizioni e rimesse.
Naturalmente un gioco di calcio non può essere veramente completo senza le canonicissime deviazioni, gli infortuni e i cartellini gialli e rossi per i giocatori troppo violenti.

Giovanni "Nuke" Papandrea

Indubbiamente MUPLC è un gioco di un certo spessore, anche se a molti potrà sembrare un futile clone di Sensible Soccer. Lasciatevi dire che ciò non è del tutto vero, nonostante i due programmi si incontrino sotto parecchi punti di vista. Questo è comunque comprensibile, anche perché ritengo sia quasi impossibile realizzare un prodotto del tutto originale per questo genere di giochi, a meno che non si voglia dotare i giocatori di motosega.
Non è quindi solo l'aspetto grafico a rendere questo giochillo targato Krisalis simile a Sensible, è soprattutto il metodo di controllo ad avvicinare i due succitati prodotti, e questo dal punto di vista della giocabilità non può essere altro che un bene. Un punto a favore di quest'ultimo titolo è sicuramente una maggiore completezza per quel che riguarda gli aspetti tattici e le opzioni di settaggio-partita.
In definitiva Manchester United Premier League Champion è sicuramente un prodotto dalla notevole giocabilità. E' stato realizzato con la dovuta perizia inglobando in sé le migliori caratteristiche di molti altri programmi similari. Purtroppo per la grande mole di software simile a disposizione dell'utente penso proprio che tra non molto questo simpatico programma potrebbe venire dimenticato (vi segnalo invece, ad onor di cronaca, come in Inghilterra abbia invece dominato tutte le classifiche di vendite per tre settimane. NdMax), sebbene sia in grado di regalarci diverse ore di svago spensierato



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ravenloft

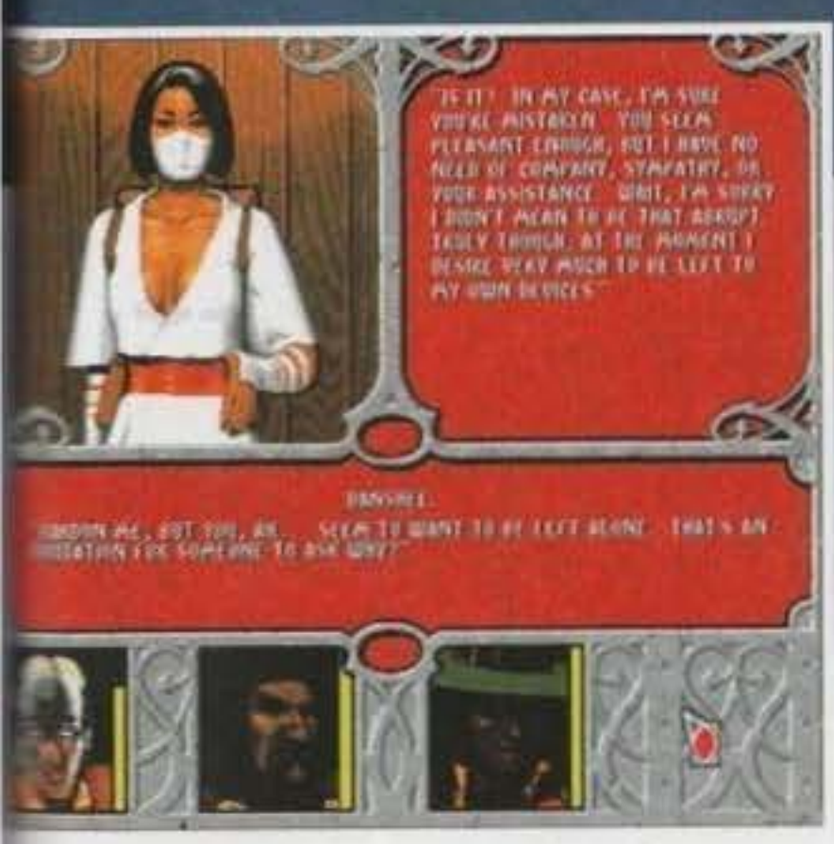
Ogni tanto la SSI sforna degli RPG alquanto discutibili, vedere il caso di Eye Of the Beholder III, in altri casi si fa veramente in quattro perché il prodotto sia ottimo: bene, sembra che Raveloft appartenga a quest'ultima categoria, e vediamo anche il perché.

Barovia, una terra lontana, della quale forse non si parla spesso, per paura che quello che accadde ad essa, possa un giorno accadere anche alle contee vicine. Ormai è da tempo immemorabile che la gente, da quelle parti, non sa più cosa sia la felicità...
La causa di tutte le sciagure di Barovia va ricercata nel passato, quando il terribile signorotto di quei luoghi, il Barone Alabain, stregone votato al male, regnava su queste terre in modo sconsiderato e violento.
La Confraternita del Corvo, la quale non era più disposta a sopportare ancora le malefatte di Alabain, tenne un consiglio segreto, nelle catacombe nascoste di Barovia, pianificando uno strategemma per detronizzare il dispotico tiranno.
Questi infatti convinsero i Von Zarovich ad allearsi contro Alabain, i due nobili riunirono un'armata composta da elfi e umani, in nome dell'unico vero vessillo di quelle terre, quello degli Dei della Luce, in nome di Helm il Guardiano e di Lathander il Signore del Giorno.
Il satanico mago fu così sconfitto, ma in punto di morte lanciò un maleficio, richiamando il suo Signore del Male, e un alone di morte avvolse la terra di Barovia nel suo nero manto pestilenziale (non so se rendo l'idea...), diventando una triste realtà per tutta la popolazione che si era illusa di essere stata liberata e dei vincitori, che già pregustavano il sapore della gloria. Il peggio però doveva ancora venire: nessuno poteva abbandonare quelle terre e tutti i viandanti che fossero passati da quelle parti sarebbero stati rapiti dalla nebbia magica.
Serghey Von Zarovich, fratello più giovane di Strahd, non era d'accordo, fra le altre cose, con il destino che gli aveva preconfezionato il suo caro parente, ovvero entrare nell'ordine della Chiesa dei Chierici di Helm, decise così di sposarsi con una bella fanciulla, tale Tatiana.
Strahd, infuriato, fece assassinare suo fratello e la moglie subito dopo le nozze, e, già che c'era (ormai il male aleggiava fuori, nelle terre, e dentro l'anima delle persone), decise di fare un patto con la morte stessa, in modo da regnare incontrastato su Barovia. Quando si fa un patto con la morte, le si cede la vita stessa, tanto che Strahd Von Zarovich divenne un Nosferatu, un Vampiro, il Signore della Notte e cominciò a prendere ripetizioni di Necromanzia. Non contento, sguinzagliò i propri non-morti per tutta la terra di Barovia, per portare, per così dire, la novella che il suo regno era cominciato...
Lord Dehlt, devoto ad Helm, era ovviamente nemico di Strahd, e cercò di fermare ogni suo tentativo di conquistare i regni del Sud, con le sue orde di goblin, orchi, e ogni sorta di creatura dannata.
Uno di questi, presentatasi l'occasione, entrò nel castello di Lord Delth, ed assassinò sua moglie, portandosi via il simbolo della Chiesa di Helm, un oggettino molto potente.
Dehlt, vi chiamò allora per recuperare l'oggetto trafugato e di trovare il mandante dell'assassinio, benché non ci volesse molto per capire chi fosse stato.
Così vi incamminate per la strada che porta alla foresta, per una ricerca che, sperate, si concluda molto presto (ma questo lo pensate voi... NDStrahdVonZarovich).
Questo sunto lo si apprende dalle cronache della TSR, in questo caso del mondo di Ravenloft, della quale la SSI è sempre un cliente molto affezionato.
Da profano, quale sono, di questo genere di giochi (RPG appunto) cercherò ora di descrivervi il gioco: come al solito (e non aspettatevi che cambi) la prima cosa da fare è creare la propria compagnia che dovrà avventurarsi nelle terre desolate di questo gioco.
Una maga vi farà le carte dalle quali potrete scegliere i vostri due personaggi con i quali potrete iniziare; avrete modo da questa specie di menu cartomantico, di scegliere il viso dei vostri personaggi, la loro specie (fra elfi, umani, chierici, halfling, gnomi ecc.) e il loro allineamento (ovvero positivo, neutrale e caotico, più altri allineamenti intermedi), quindi decidere se editare o tenere le loro caratteristiche (i soliti punti ferita, intelligenza, forza, età ecc), determinate come sempre, in modo casuale.
A questo punto avete i vostri due personaggi: vi sconsiglio vivamente di fare come nel mio caso, ovvero non avevo un chierico fra i due; così facendo non potevo contare su nessun incantesimo che curasse le ferite o gli avvelenamenti dei miei personaggi.
La visuale del gioco, rigorosamente in soggettiva, riprende i canoni degli ultimi RPG: avete una bussola, le frecce direzionali (controllabili anche utilizzando il mouse sulla visuale di gioco), i volti dei vostri personaggi (il cui disegno mi sembra uno dei migliori finora incontrati) e cliccando su di essi, accedete allo schermo degli oggetti: anche qui la scelta di far indossare al personaggio gli oggetti (chessò, armature, amuleti, anelli...) che possiede e non racchiuderli in quadratini che indicano la posizione dove vengono portati, è decisamente molto buona. Per il resto i quadratini rimangono per lo zaino e le eventuali sacche, cofanetti e faretre per il migliore utilizzo degli oggetti (Pagan-Ravenloft: 0-1).
Nello schermo principale potete disporre anche dei vostri amuleti, o libri magici collocati fra le armi che impugnate, in modo che il lancio di un incantesimo non sia troppo macchinoso. Fra le altre opzioni, nella barra del menu che appare quando vi spostate nel margine superiore dello schermo, troverete anche l'automapping, in modo da non dovervi disegnare tutte le locazioni (quello che vedete appare subito nella mappa).
Molto interessante la possibilità di accogliere nella vostra compagnia degli NPC durante il gioco! Ora, coloro che non hanno molto affinità con gli RPG, si chiederanno cosa sia un NPC. Sappiate che si tratta di un Non Player Character, ovvero un personaggio che non fa parte della vostra avventura personale, ma che può tornarvi utile nel caso decida di unirsi a voi. Mettiamo che voi fuori dalla città di Barovia (una delle più vaste locazioni di Ravenloft, dopo il Castello di Ravenloft), in una piccola casetta, facciate la conoscenza di uno stregone (che, a mio parere, era anche un po' fuso di cervello, comunque...) che ne ha le scatole piene di Strahd Von Zarovich, potreste anche riuscire a convincerlo (parlando con lui) a far parte del vostro gruppo, in modo da poter utilizzare tutti i suoi incantesimi.
Potrebbe comunque anche capitarvi di essere respinti, oppure minacciati, da chi, della vostra avventura, non sia assolutamente interessato.
Dove vi porterà la ricerca dell'amuleto di Helm? Riuscirete a sconfiggere le forze del Male (in questo

http://www.oldgamesitalia.net/

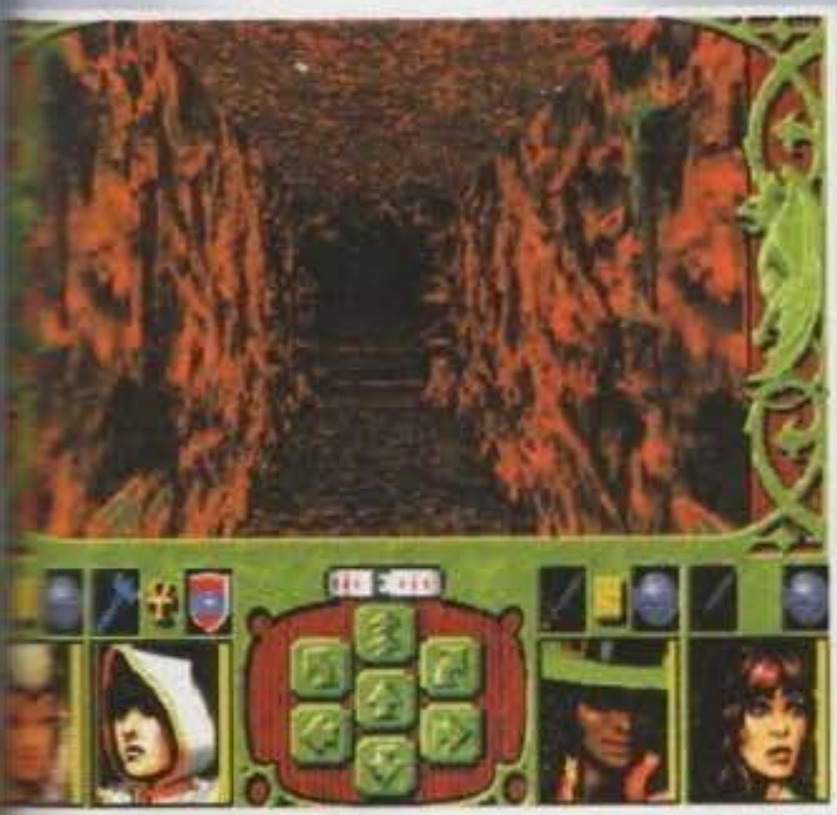
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



caso il Male è Lord Strahd)? Mia madre avrà comprato le caramelle che mi piacciono tanto? Forse la risposta la troverete nelle misere casette di Barovia, oppure là sotto, nei dungeon del castello di Ravenloft, o ancora nelle sue altissime torri. Magari il destino ha riservato delle sorprese per voi nel cimitero (ehm... scusate!). Chi può saperlo. So solo che Ravenloft vi prenderà tantissimo, soprattutto coloro che già bazzicano da tempo in questo genere di giochi, forse perché è rigorosamente TSR, forse perché le regole del gioco sono esattamente quelle di Advanced Dungeon&Dragons oppure perché la SSI, dopo il plof di EOBIII, è tornata quella di prima!

Andrea "Kaos" Simula



CREATURE INFERNALI

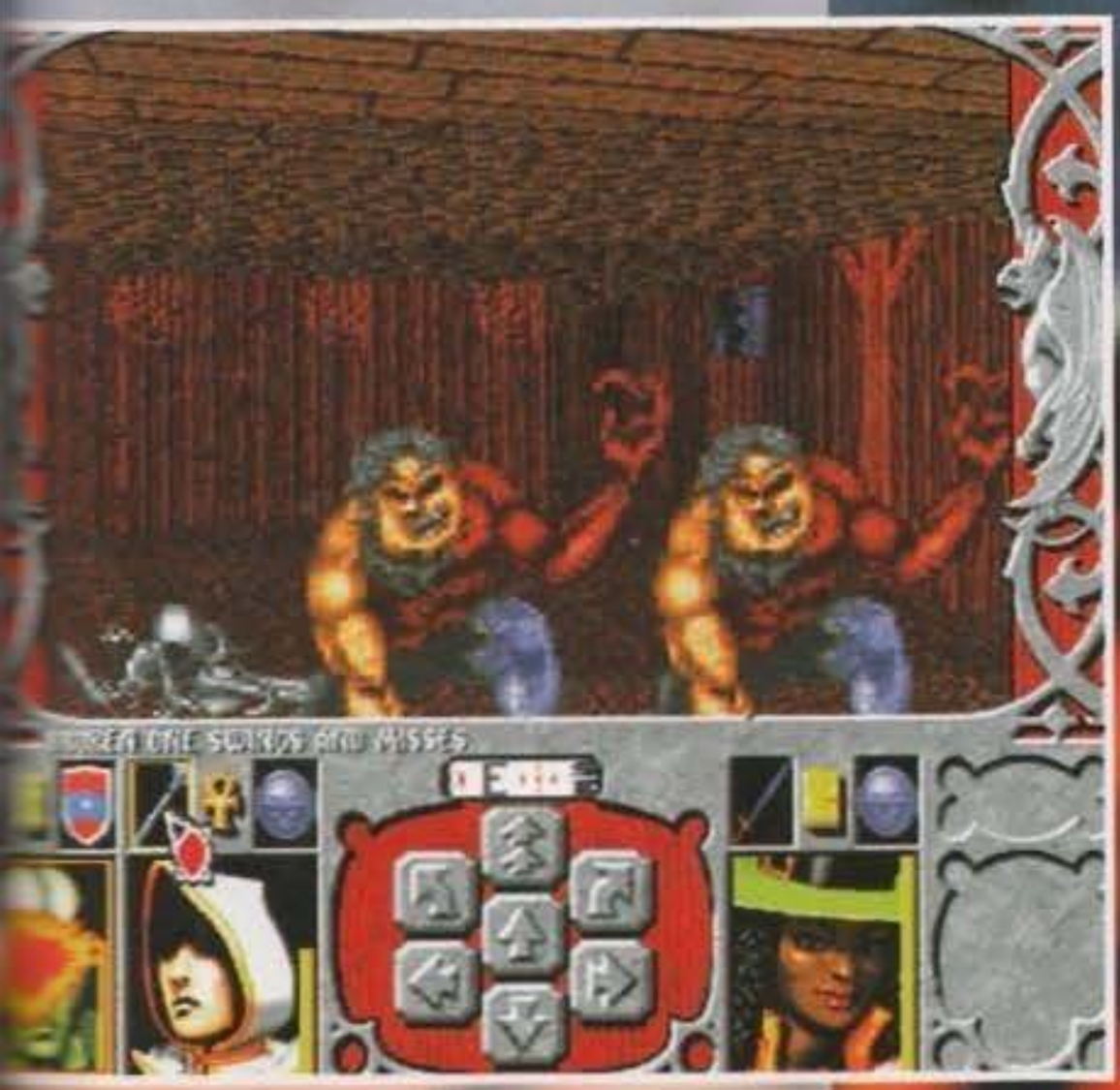
Qui potete gustarvi una piccola rassegna delle creature del mondo di Ravenloft. Questa ovviamente, non è che una breve introduzione dei primi spiacevoli incontri che potete fare...

Broken One. E' una creatura abbastanza sfortunata, poiché è il risulatato di esperimenti magici e sortilegi, che hanno portato un umano a fondersi con altre specie di animali: non abbiate compassione di lei poiché lei non ne ha di voi.

Skeletal Bat. Si tratta dei resti dei pipistrelli, animati magicamente da qualche stregone. Normalmente sono a guardia dei territori di qualche prete votato al male o di qualche Necromante. Se attaccano in gruppo, sanno essere abbastanza cattivi!

Brigand. Sono umani e ladri e anche molto comuni nel gioco. Solitamente percorrono le strade principali, ma è possibile trovarli anche nelle boscaglie. Sono dei bravi spadaccini, ma non è difficile sconfiggerli se sono da soli.

Goblyn. Sono completamente perduti nel vortice di Male che aleggia intorno al loro padrone; possono paralizzare il loro nemico con un attacco a sorpresa. Quando colpisce, lo fa alla testa, provocando delle grandi ferite. Il problema è che non dorme mai.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ravenloft

La camera da letto del borgomastro. vicino al letto ho trovato oggetti interessanti ed altri di scarso valore. Quello che non si vede mai da queste parti, è il grano (e non mi riferisco ai vegetali).

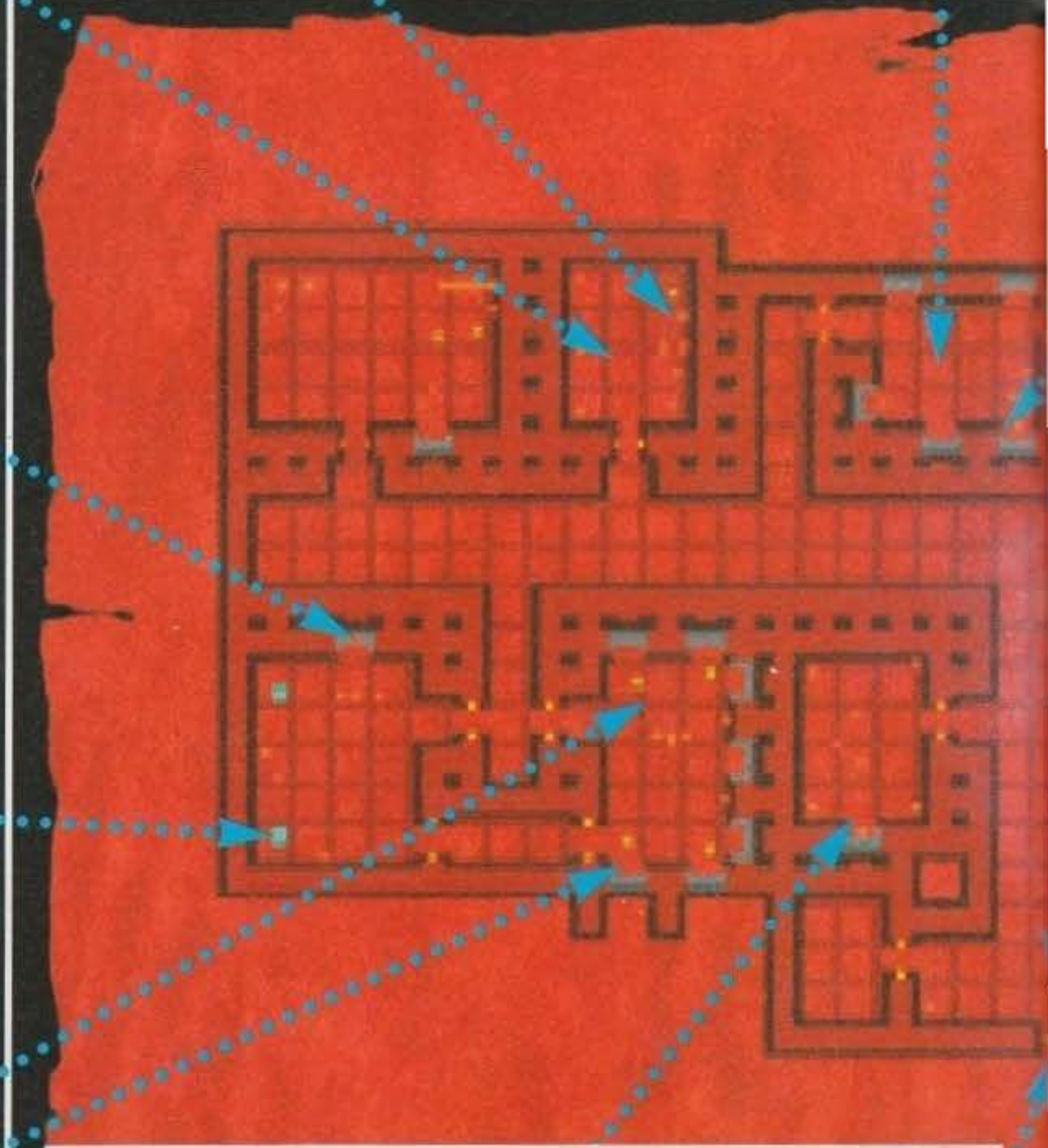
Che sia uno studiolo? Forse qui il borgomastro studia. Date comunque un occhiata per terra, visto che in alcuni casi, se siete troppo vicini agli oggetti, non li vedete.

Una Magic Wand, ovvero una bacchetta magica; le abitazioni sono molto utili per il ritrovamento di tesori, oppure per raccogliere eventuali oggetti magici. Una bacchetta magica ha un numero limitato di incantesimi dello stesso tipo.

Ancora una bella foto. La signorina che vedete sbevazzare dalla coppa del vino, è un elfo, fra l'altro mago: chiedetele se vuole venire con voi.

Eccolo, è lui: il borgomastro. State bene attenti: deve darvi un invito per il castello di Ravenloft, in modo che possiate incontrare Lord Strahd.

Ogni commento è superfluo. Comunque avete tutte le altre foto del gioco se non siete ancora convinti dal punto di vista grafico.



Questa che vedete è una delle tante mappe (in questo caso, la casa del borgomastro di Borovia) che vengono disegnate dal gioco, man mano che progredite nell'esplorazione delle locazioni. Vi riportiamo a fianco le foto significative di quest'abitazione, in modo che possiate determinare il grado di raffinatezza raggiunto nel disegno delle locazioni.

Una pergamena: solitamente le pergamene contengono degli incantesimi (un incantesimo di un tipo solo) e possono essere con bordo giallo o viola: quelle viola possono essere trascritte sul libro degli incantesimi.

Notate il tappeto sul pavimento ed il tipo di sedie, diverso dal solito. Vuol dire che gli ideatori hanno cercato di arricchire sì, ma senza stu-

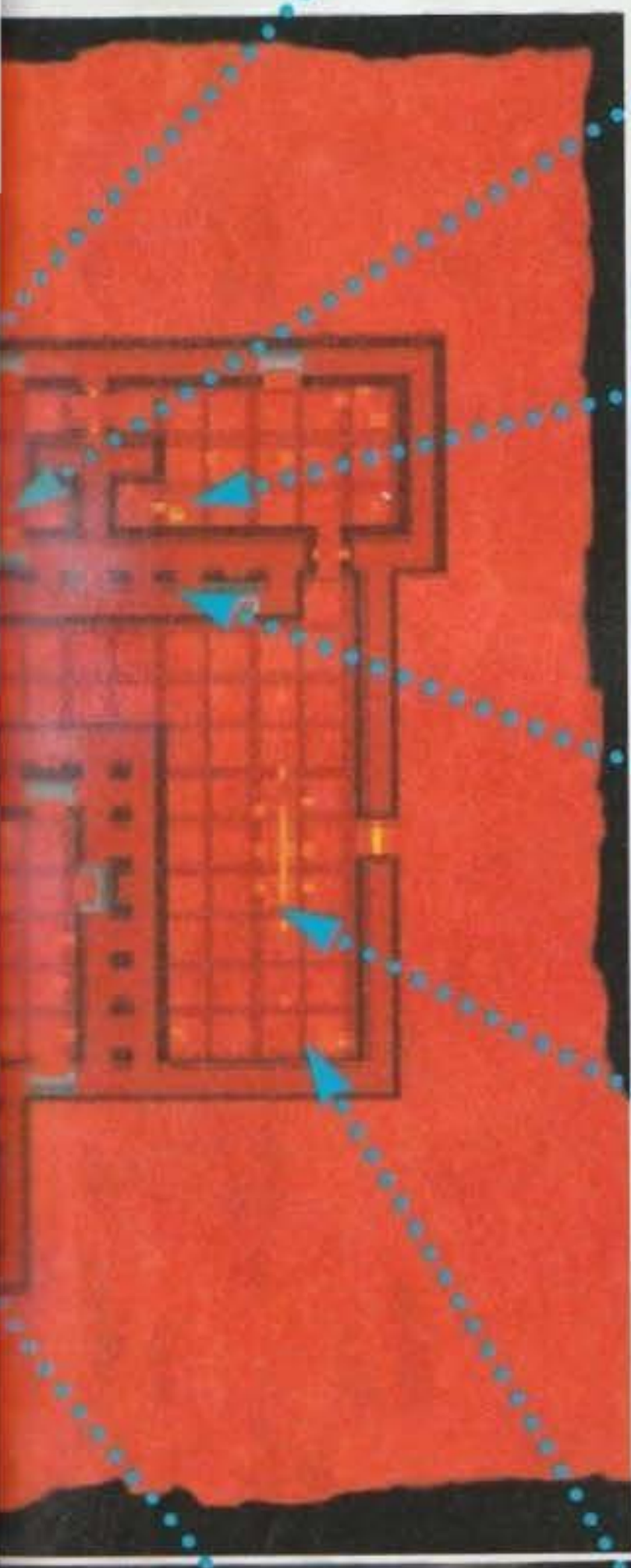
Una visuale esterna della villa e la sua entrata principale.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un libro, non magico. In questo caso ci dice come curare la licantropia, che non è una malattia comune dalle nostre parti. Bisogna in effetti lanciare degli incantesimi precisi in serie e velocemente.

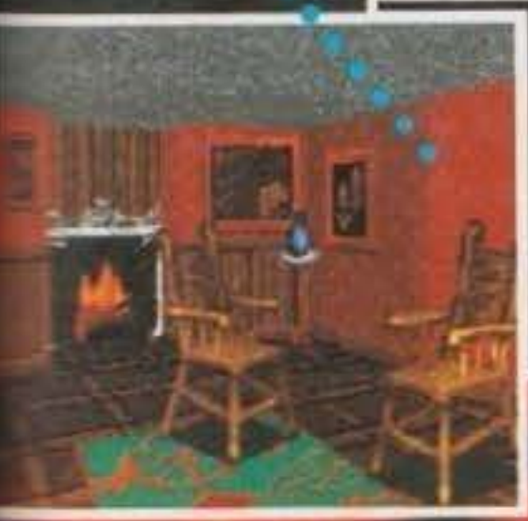


In Ravenloft, se c'è qualcosa che non manca, questo è il contorno di oggetti che non vi servono affatto, ma che rendono più piacevole il gioco, arricchendolo, come nel caso di queste casse di legno.

Oh, una boccetta. Chi sa a cosa serve? Vi dico soltanto una cosa: non scagliatevela addosso, visto che si tratta di un particolare olio combu-rente e quindi potreste scottarvi.

Altra visuale di qualcosa di inutile, ma che arricchisce particolarmente la stanza dato che il fuoco è vivo e vegeto, ovvero animato e sfrigolante.

La sala da pranzo con un bellissimo tavolo della fine del 1200 ancora apparecchiato. Volete servirvi?



Forse questo corridoio vi da un'idea della vastità della locazione in questione: in effetti tutte le case di Borovia sono aperte e potete girarle a vostro piacimento; il vero problema è che sono circa una quarantina!

Addirittura un arazzo! E la statua. Sapete questo stile cosa mi ricorda? Doom!

PC+CDROM

Qualcosa mi dice che Ravenloft avrà fortuna. Tutto, dall'aspetto grafico alla musica, alle regole del gioco, è ben curato e segue regole precise. Come fanno la grafica o la musica a seguire regole precise? Adesso ve lo spiego.

Tralasciando l'effetto di luce provocato da una lampada o magari da un vostro incantesimo, troverete piacevole l'osservazione di un tramonto del sole dietro le montagne, oppure il sorgere della luna (quasi quasi si scorgono i crateri, da quanto è ben fatta): il cielo, la terra e gli oggetti, insomma tutto lo scenario, assume il colore che gli viene conferito dalla luce emanata dai due astri.

Anche i personaggi che assumono il ruolo dei mostri e dei nemici si muovono secondo alcune regole che li fanno sembrare estremamente realistici: un brigante armato di spada, ad esempio, non allungherà semplicemente il suo braccio in avanti per colpirvi, ma potrebbe decidere di attaccarvi con un fendente, con un affondamento oppure girando su sé stesso (insomma le scene che fa Schwarzenegger in "Conan il Distruttore"), benché voi potreste sempre stancarvi di queste evoluzioni e decidere di arrostirlo con una bella palla di fuoco (e allora si passa all'arabo esaltato in "Indiana Jones e i Predatori dell'Arca Perduta"). Ah, dimenticavo: il gioco sfrutta le SVGA dato che la risoluzione non è in 320x200 pixel, ma 320x400!

Arrivati a questo punto mi sono dimenticato di dirvi come il sistema tridimensionale in soggettiva a 360° (quello alla Underworld, per intenderci) funzioni in modo ottimale, la finestra video non è in effetti enorme, ma in compenso la fluidità e la varietà grafica non ha niente da invidiare alle migliori produzioni del genere.

La musica segue la stessa linea, ovvero ad ogni combattimento o incontro, cambia, arricchendosi poi di crepitii, sfarfallii, e tanti altri ancora. Giocare di notte può essere molto pericoloso per il rischio di infarti. Il genere di musica è, per modo di dire, gotico.

Cos'altro posso dirvi... leggettevi attentamente il manuale se non siete espertissimi di AD&D!

P.S. Come indicato la versione qui recensita è quella su CD, ma siamo stati informati del fatto che Ravenloft è già disponibile anche su floppy. Non dovrebbero esserci sostanziali differenze, almeno per quanto riguarda la giocabilità.

TECNICA

GIOCABILITÀ

INNOVAZIONE

90

GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TuttoSoftware s.a.s
Via V. Monti, 5 - 20077 MELEGNANO (MI)
Tel. 02/98232839 - Fax 02/98232841

TUTTO PER L'INFORMATICA
Vendita per corrispondenza

Personal Computer	**Console per videogiochi**	**Programmi professionali**
Stampanti e periferiche	**Commodore Amiga**	**Programmi didattici**
Fax e accessori per PC	**Videogiochi per console**	**Videogiochi per PC**
Sistemi multimediali	**Accessori**	**Programmi CD ROM**

OFFERTA MAGGIO 1994

Personal Computer
AMSTRAD
PC7486SLC33
Microprocessore 486slc33MHz
Memoria RAM 2 MB
Disco Fisso 130 MB
Monitor SVGA Colori
DOS 6.2
WINDOWS 3.1
L. 1.990.000 IVA compresa

SPEDIZIONE PER POSTA E PER CORRIERE
RICHIEDETE IL CATALOGO CHE VI VERRA' INVIATO
SENZA ADDEBITO

Richiesta di invio gratuito del catalogo generaleTuttosoftware

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____ Provincia ____ CAP _____

Telefono _____

Inviare a Tuttosoftware - Via V.Monti, 5
20077 Melegnano (MI) oppure telefonare allo 02/98232839
Fax 02/98232841

CD FUN CLUB by MegaByte Informatic

GIOCHI
TUTTE LE ULTIME NOVITA' ALCUNI ESEMPI

WHO SHOT JOHONNY ROCK (MAD DOG MCREE II) ... £ 154.000
CONSPIRACY ... £ 135.000
GABRIEL KNIGHT ... £ 68.000
RETURN TO ZORK ... £ 64.000
F-15 III STRIKE EAGLE ... £ 64.000
TORNADO ... £ 70.000
MICROCOSIM ... £ Telefon.

TELEFONA PER AGGIORNAMENTI
RICHIEDI CATALOGO COMPLETO

SHAREWARE

1001 UTILITIES ... £ 20.000
CICA MICROSOFT ... £ 30.000
DR. WINDOWS II ... £ 27.000
NIGHT OWL II ... £ 87.000
PC SIG 13 ... £ 51.000
PC SIG WORLD WIND ... £ 37.000
PHOENIX VERSION 4.0 ... £ 32.000
SHAREWARE 1993 ... £ 47.000
SHAREWARE OVERLOAD TRIO 3CD ... £ 44.000
SHAREWARE STUDIO III ... £ 27.000
SHAREWARE STUDIO IV ... £ Telefon.
SO MUCH MODEM MADNESS ... £ 57.000
SO MUCH SHAREWARE V.3 ... £ 47.000
SUPER CD III ... £ 23.000
SUPER GAMES FOR WINDOWS 2 ... £ 17.000
THE COMPANION FOR WINDOWS ... £ 37.000
THE HOUSE OF GAMES ... £ 20.000
THE WINDOWS MASTER ... £ 35.000
THE WINDOWS COLLECTION ... £ 29.000
TOTAL SHAREWARE ... £ 27.000
WINDOWARE ... £ 23.000
WINDOWS 1993 ... £ 44.000
WINDOWS SHAREW. GOLD V.3 ... £ 38.000
WINPLATINUM ... £ 29.000
WINPLATINUM GAMES ... £ 26.000

EDUCATION

APOLLO SPACE SERIES ... £ 67.000
ASTROLOGY SOURCE ... £ 148.000
BEYOND THE WALL OF STAR ... £ 44.000
DISTANT SUNS ... £ 235.000
MUMERS OF EARTH ... £ 127.000
OUR SOLAR SYSTEM ... £ 25.000
REACHING THE STARS AND BEYOND ... £ 54.000
UFO FOR WINDOWS ... £ 104.000
UFO FOR DOS ... £ 72.000
VISION OF SATURN ... £ 34.000

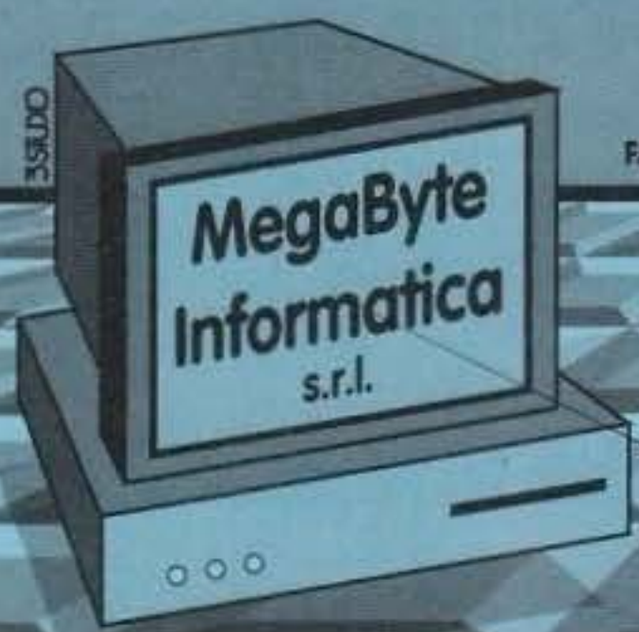
CLIP ART
TUTTA LA SERIE COREL PHOTO CD
alcuni esempi:

COREL PHOTO CD PORSHE RAICING ... £ 64.000
COREL PHOTO CD SUNRISE & SUNSET ... £ 64.000
COREL PHOTO CD CARRIBEAN ... £ 64.000
COREL PHOTO CD EGYPT ... £ 64.000

A CHI ACQUISTA UN COREL PHOTO CD
LA POSSIBILITA' DI ACQUISTARE COREL DRA
a £ 150.000

VIDEO FOR WINDOWS ... £ 84.000
VIRTUAL 3D ... £ 47.000
VIRTUAL REALITY STARTER KIT ... £ 126.000

FANTASTICHE OFFERTE AI NOSTRI SOCI. L'ISCRIZIONE AL CD FUN CLUB È GRATUITA ED AUTOMATICA ALLA RICHIESTA DEL CATALOGO COMPL



Via XXVIII Luglio, 59 - Borgo M.
47031 Repubblica di San Marino
Tel. e Fax 0549/906768

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO OVUNQUE

Per informazioni ed ordin
telefonare al 0549/901606-906763
Fax 0549/906763

Prezzi soggetti a variazioni senza preavviso

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRIDOR 7
Alien Invasion

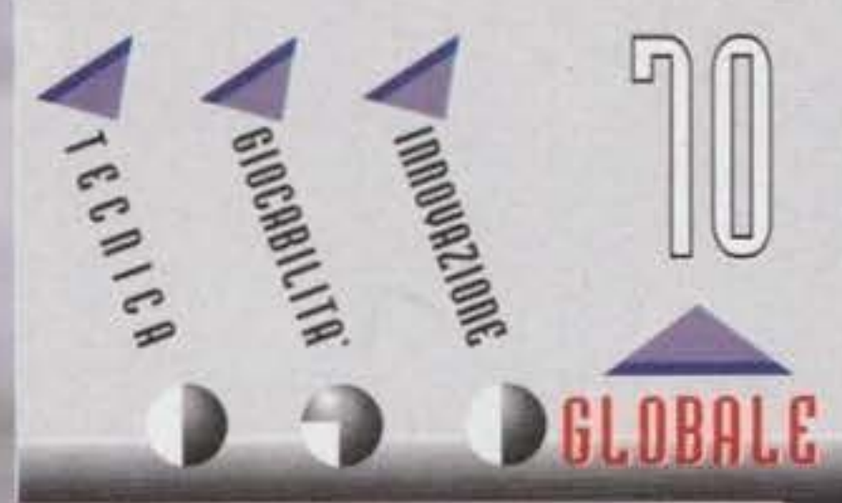
Cosa ci farà mai un marine solo soletto, armato di tutto punto, in una base sperduta in quel del Nevada? Ma è naturale, gioca con tutti i suoi simpatici amichetti verdi.

Eh già, il marine in questione sta giocando, ma sta giocando davvero duro questa volta. Nessun avversario affrontato prima di allora era verde. Sì, ho detto verde, verde come la moquette presente negli spot della Rotowash, verde come le foglie degli alberi, ecc.
Dovreste avere ormai capito che anche questa volta ci troviamo dinanzi alla solita guerra tra il solitario eroe senza macchia, senza paura e senza cervello (già perché bisogna proprio essere bacati per volersi cimentare in un impresa del genere) e l'orda aliena intenzionata a conquistare la Terra. Mi domando cosa succederà quando un giorno, magari neanche tanto lontano, i succitati alieni decideranno di sbarcare sul serio tra noi... pensate che figura quando vedranno come li trattiamo nei videogiochi. Bando alle ciance, comunque, e cominciamo a parlare di questo gioco Capstone, che proprio tutto Capstone non è: dovete infatti sapere che dietro alla programmazione di Corridor 7 ci sono i geniacci della Id Software (aspettate comunque a correre fuori e comprarlo, siate pazienti e poi capirete il perché).
Ci troviamo di fronte a un clone di Wolfenstein 3D (badate bene, di Wolf3d e non di Doom): lo scopo del gioco è ripulire, anche solo parzialmente, ognuno dei trenta piani (vedi livelli) del laboratorio scientifico chiamato, appunto, Corridor 7.

Ogni piano è infarcito di porte da aprire tramite i terminali della base, armi da raccogliere (si passa da una specie di sparapiselli a un temibile plasma rifle), kit medici e chicche del genere. All'inizio della partita sarete armati dello sparalegumi appena citato, di una mitraglietta Uzi discretamente cattiva, di un visore a infrarossi (utile per individuare i campi di forza e gli alieni invisibili... sì, ci sono anche quelli) e di uno scanner; comincerete dal primo livello per poi successivamente discendere tutti gli altri fino a raggiungere il fatidico trentesimo.
Il gioco vi mette a disposizione la possibilità di poter scegliere il livello di difficoltà tra i quattro disponibili: Corporal (il più facile), Second Lieutenant, Captain e Major (il più difficile).
Come già accennato in precedenza non sarà necessario distruggere tutta la feccia aliena presente nel piano, ma è sufficiente farne fuori meno della metà per ottenere la possibilità di passare al livello successivo.
Da una prima occhiata si capisce subito che il gioco è stato sviluppato con la collaborazione della ID: le opzioni e la struttura dei menù sono davvero molto simili a Wolf3D, così come i bonus presenti: kit medici per recuperare l'energia persa negli scontri, Adrenaline Boost (vi permette di disporre di più energia), sfera dell'invulnerabilità, corazza e via discorrendo. Non mi pare ci sia altro da dire...

Stefano "BDM" Petrullo

Mamma mia... la Capstone è tornata... e si vede! Dopo il mediocre The Dark Half ispirato al romanzo di Stephen King ecco che "The Pinnacle of Entertainment Software" (questo il loro, inverosimile, motto) ritorna con un gioco che rappresenta, a mio avviso, un'inutile aggiunta al panorama software videoludico odierno. Adrian Cale della Gametek ha voluto più volte precisare che Corridor 7 verrà venduto a prezzo di budget, proprio perché il paragone con Doom non esiste, e questo è senza dubbio un pregio, peccato che sia anche l'unico (e non troppo di rilievo visto che Wolfenstein 3d è uno shareware... peraltro migliore). Le routine sono davvero troppo datate, funzionano bene, ma sono poco competitive per il mercato odierno. La grafica è quanto di più spartano ci possa essere, penalizzata inoltre da una scelta cromatica non proprio felicissima e da alcune brush davvero squallidine (avete presente i computer del telefilm di Wonder Woman? Tanti led colorati!), risultando così brutta ed esageratamente ripetitiva.
Il sonoro è carino, con delle musiche tutto sommato orecchiabili, ma degli effetti sonori da film di serie C4: quando uccidete un alieno sentirete il miagolio di un gatto finito in lavatrice.
Lo schema di gioco collaudato e l'ambientazione riescono comunque ad attrarre inizialmente, peccato che questa attrazione risulterà "fatale" dopo poche ore.
Se avete un 386 scarsino (16Mhz) e vi siete stufati di Wolf 3d allora fateci un pensierino... in caso di computer di fascia superiore fatevi un grosso favore: collegatevi a Ultimo Impero e downloadate la versione shareware di Doom. See ya!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIVENTA MILIONARIO ANCHE TU!

PARTECIPA AL CONCORSO
150000000
IN PALIO

1° PREMIO DA
50000000
IN GETTONI D'ORO

100 PREMI DA
1000000
IN GETTONI D'ORO

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO
Manifestazione a premi denominata: **"Anno del Consumatore 1994 -1995"**
Area: tutto il territorio nazionale
Durata: dal 25/04/94 al 28/02/95
Prodotti: Accessori per computer e software prodotti e/o distribuiti da C.T.O. S.p.A.
Modalità: Compilare in ogni sua parte la cartolina ricevuta presso i Rivenditori Autorizzati.
Apporre sulla cartolina la prova di acquisto rappresentata dal codice a barre originale del prodotto, ritagliarla e spedirla in busta chiusa.
Affrancare e spedire a C.T.O. entro il 28/02/95. Farà fede la data del timbro postale.
Fra tutte le cartoline spedite in tempo utile e pervenute a C.T.O. correttamente compilate, verranno estratti a sorte i seguenti premi:
n°1 PREMIO da L. 50000000 in gettoni d'oro
n° 100 PREMI da L. 1000000 in gettoni d'oro
ESTRAZIONE
avverrà il giorno 15 marzo 1995 alla presenza di un Funzionario dell'Intendenza di Finanza; i vincitori verranno avvisati tramite lettera raccomandata; i premi saranno consegnati entro il 30/03/95.
AUT. MIN. RICH.

BUONA FORTUNA !

C.T.O.

C.T.O S.p.A. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) - Tel. 051/75.31.33 - Fax 051/75.34.18

DAI RIVENDITORI AUTORIZZATI

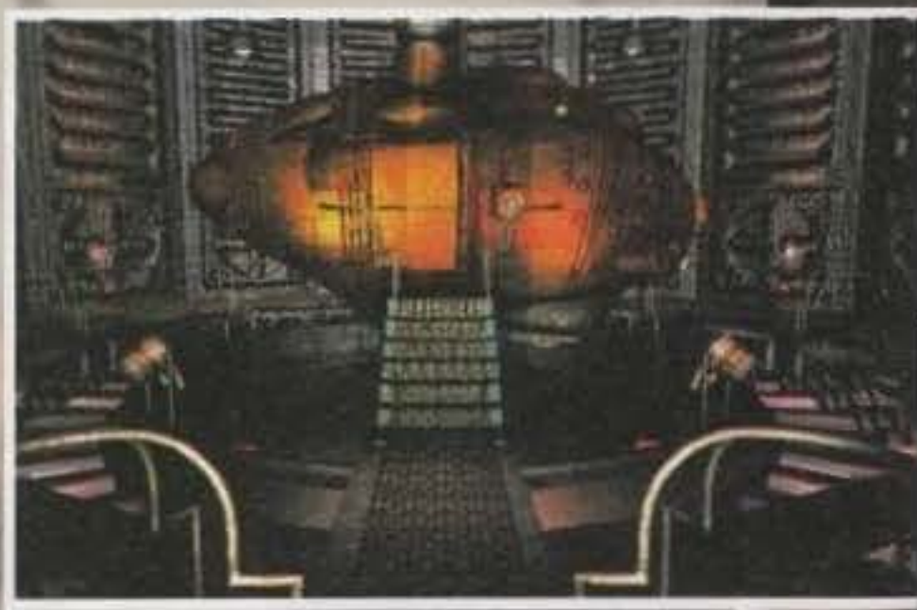
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

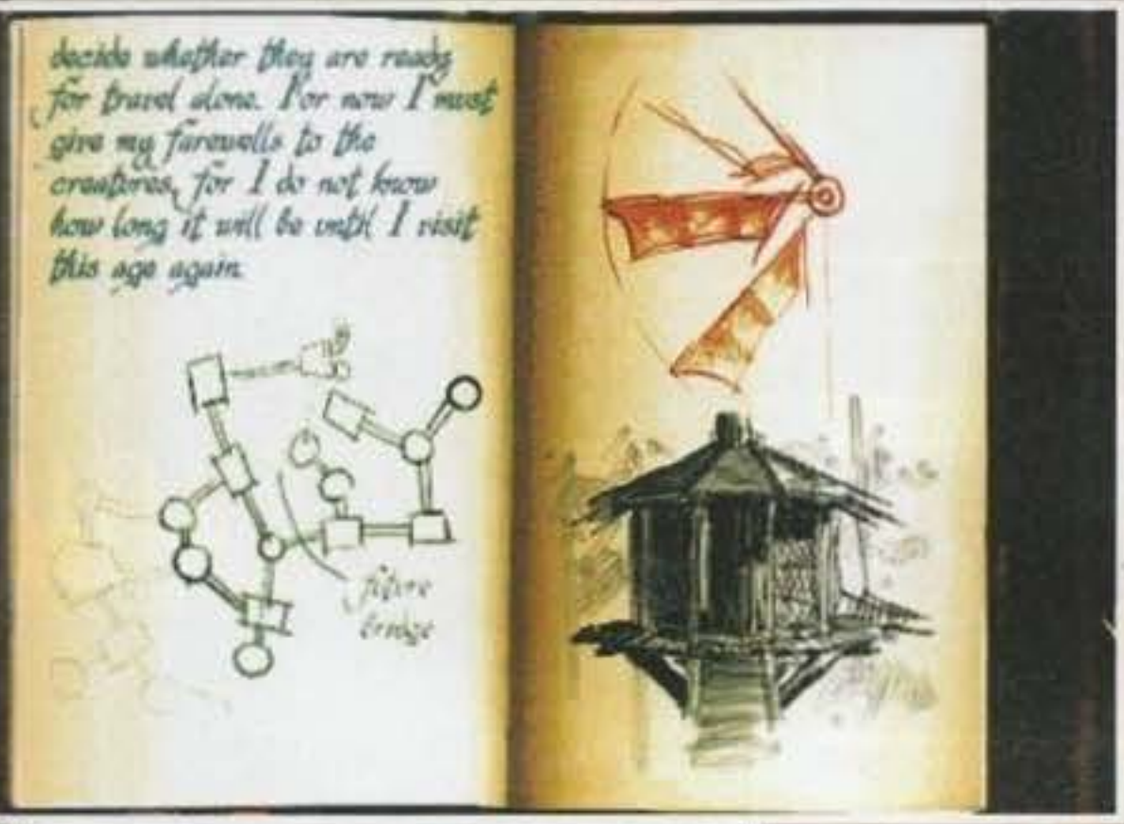
MYST

Qualcuno si è divertito a costruire una giocosa cittadella su un'isoletta situata non si sa bene dove. Il problema è: cosa ci faccio io sull'isola?! Tiratemi fuori da qui!!! Uhee...

Tempo fa, in una terra lontana dalla realtà, ma sempre presente nella nostra mente, convivevano pacificamente uomini semplici e uomini albero (pur senza fidarsi ciecamente gli uni degli altri), questi ultimi chiamati così perché avevano costruito le proprie dimore sulle cime degli alberi.
Sull'isoletta erano situate strane invenzioni e costruzioni alquanto fantasiose, senza alcun legame apparente fra loro.
Tutto era stato creato da un inventore (un tipo simile a Mr. Stauf di The 7th Guest, ma un po' meno satanico...) in vena di facezie, tale Atrus.



Questo non è un sommergibile! E' una metropolitana...



Ecco uno dei tanti libri su cui Atrus ha lasciato degli indizi con i quali potrete risolvere parte dei puzzle.

Ciò che potrebbe apparire strano ai vostri increduli occhi è che Atrus non ha dato vita a un suo mondo vero e proprio, ma l'ha immaginato e ha quindi tradotto queste sue fantasie in un libro... Basta però leggere il libro per entrare nella sua realtà!
Qualcosa però, da qualche tempo, non funziona più correttamente, e ad Atrus sorge il sospetto che i suoi due figli, Sirrus e Achernar, abbiano messo mano al suo lavoro, pur senza esserne sicuro.
Una sola domanda vi frullerà per la testa: l'isola esiste oppure tutto accade a causa del libro di Atrus?! Mah... forse non è nemmeno importante saperlo. Anzi, eliminiamo pure il forse!
Ora, queste ed altre nozioni mi sono pervenute leggendo il diario che il bizzarro inventore ha diligentemente redatto per aiutare gli sprovveduti come me, che un giorno sarebbero capitati nell'isola ("Com'è che mi ci trovo?", "Non lo so, forse sei infastidito, o forse volevi startene solo..." NDBlade-Runner) e non avrebbero saputo cosa fare. Cosa intendo per capitati? Beh, pare che Atrus non sia riuscito a comprendere cos'abbiano combinato i suoi due pargoletti, quindi senza curarsi delle regole del tempo e dello spazio, ha reclutato pochi eletti, forniti di un'intelligenza superiore, sparsi qua e là per il mondo (o per l'universo?), in modo da far risolvere a questi ultimi gli enigmi che circondano l'isola... ecco perché vi trovate lì: perché siete un'intelligenza superiore!
Il trasferimento in quel luogo d'incanto avviene puntualmente quando il giocatore che acquista il CD-Rom della Broderbund, si ritrova improvvisamente nell'isola di Myst, senza alcuna traccia degli autoctoni, gli abitanti dell'isola, o almeno così pare.
Beh, dato che ormai siete invischiati fino al collo vi conviene esplorare il luogo con la massima attenzione; c'è un'unica cosa che dovreste sapere prima di addentrarvi dettagliatamente in quest'avventura: non premete, tirate, girate tutte le manopole o leve o ancora ingranaggi che trovate a caso! Farlo sarebbe molto dannoso per la vostra salute, dato che dovreste passare ore ed ore a rimettere tutto a posto per concentrarvi magari su un solo indizio.

Una scala a chiocciola trovata casualmente sotto la superficie dell'acqua, sempre dentro il faro; sta a voi trovare il modo di prosciugare l'acqua.

Potete ammirare il faro di Stoneship: purtroppo è uno degli enigmi irrisolti del gioco, almeno per me! La chiave del mistero è una... chiave incatenata!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MYST

LE LOCAZIONI DELL'ISOLA DI MYST

Questa specie di ingranaggio gigante in cima alla collina va spostato per accedere a un libro magico. In effetti è una delle più grandi casseforti che si siano mai viste!

Questo che vedete è un meccanismo (oltre che una specie di pentolone) che produce ologrammi e lo si accende inserendo il numero indicato dalla lettera alle vostre spalle, come suggerisce una seconda lettera trovata in giardino.

Lì dentro troverete una poltrona da dentista, e dovrete stendervici per scoprire un sacco di cose interessanti, dall'astronomia a come far riemergere il galeone, ecc.

Ahhh, la cultura... Niente è meglio di un sano libro da leggere, soprattutto se si trova in questa libreria, visto che potrebbe aiutarvi a risolvere la maggior parte dei puzzle di quest'isola. Se cercate bene troverete un passaggio segreto assolutamente indispensabile.

Un bell'esempio di come la pazienza nel modellismo può portare ad ottimi risultati; a parte questo comunque, state osservando un "abbeveratoio per canarini" (non saprei come altro chiamarlo) situato al centro del parco

Molte delle locazioni di Myst sono poste al di sotto del livello del suolo e a volte anche sotto quello del mare: questo è il generatore di energia per mandare corrente all'isola e al siluro.

Ecco un'altra locazione che vi farà disperare. Tutto questo ambaradan serve a far scattare un meccanismo situato nel grande albero, ma dato che si tratta di una caldaia (quindi bisogna mandarla in pressione), dovrete accenderla: nei due metri quadrati circostanti capirete come fare...

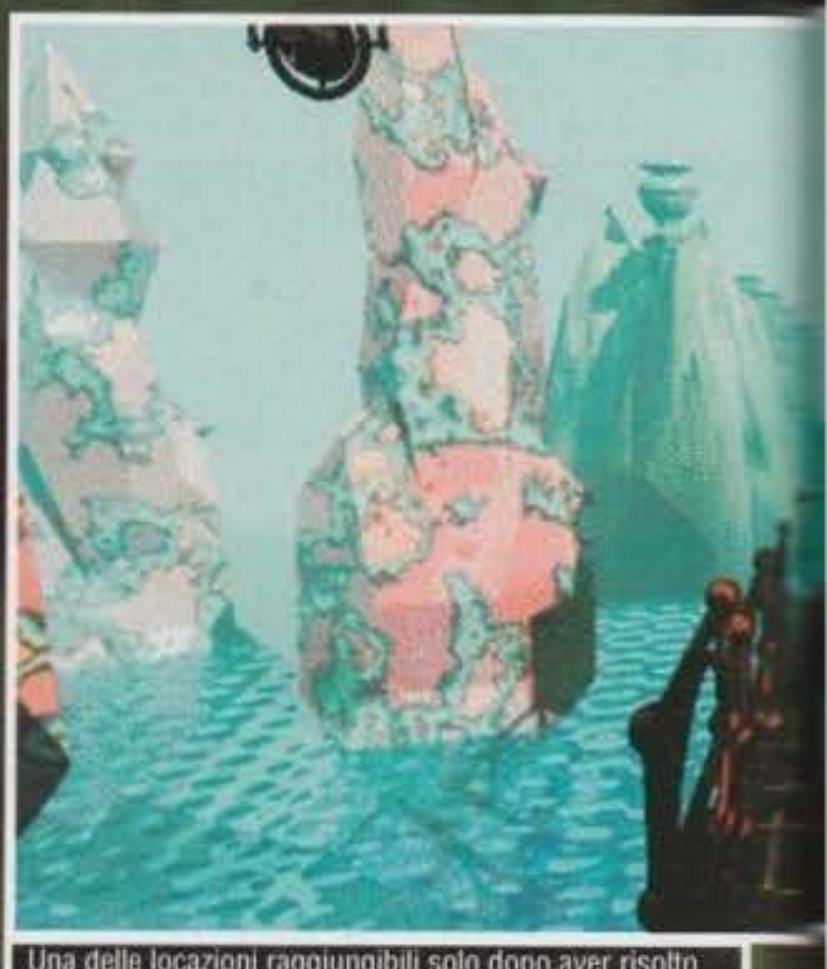
Il grande albero (e quando dico grande, intendo veramente grande): se riuscirete a risolvere il puzzle della locazione precedente, avrete modo di accedere a un altro libro magico.

...Mmmmhh, qui le cose si fanno veramente dure. Far funzionare nel modo corretto quest'ingranaggio nella torre dell'orologio potrebbe costarvi parecchio tempo. Tutto sta nel tirare le leve nel modo giusto...

Ecco un'altra locazione importantissima: il siluro vi farà accedere a uno dei rinomati libri magici, ma dovrete avere un buon orecchio per la musica.

Cosa potrebbe esserci dentro il galeone, se non un libro? Certo prima dovrete far riemergere la barchetta. Il problema è che non potete giocare con le foto di TGM, magari... Dovrete far riemergere il veliero da soli

Bene, la panoramica nell'isola di Myst è finita: ora tocca a voi utilizzare nel modo corretto i libri che troverete per viaggiare nello spazio o nel tempo, per cercare Channelwood o Stoneship e altre due locazioni lontane da Myst (o vicine? Che importa!).



Una delle locazioni raggiungibili solo dopo aver risolto qualche enigma; si tratta infatti di una delle cinque isole del gioco, Channelwood.

All'inizio vi trovate comunque sul molo e da qui si capisce subito che non sarà una semplice avventura da portare a termine in quattro e quattr'otto: davanti a voi, sulla viva roccia, è stata ricavata una scalinata che porta ad un... beh, quel... mah! Sembrerebbe un monumento ai caduti a forma di ingranaggio, ma... aspettate: è un enorme ingranaggio! Alla vostra destra invece abbiamo un bel galeone spagnolo, del quale potete ammirare... la sola posta-

Lezioni di piano! Dovrete usare la vostra memoria sopraffina per suonare la giusta melodia...

zione di vedetta, visto che è del tutto affondato. Quello che potreste fare inizialmente è perlustrare la zona sovrastante, dove sorgono gli stravaganti edifici creati da Atrus; vi posso dire che la chiave della soluzione del gioco non sta esattamente

La riserva speciale del signor Atrus? Forse no, ma troverete delle indicazioni interessanti.

sull'isola, ma deve essere ricercata in altri quattro luoghi paralleli a quello in cui siete in questo momento. Sì lo so che non state capendo niente, ma io riesco a malapena a scriverlo...
Per raggiungere gli altri luoghi (dove troverete un sacco di cose puffose ed altre tenebrose) cercate di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

utilizzare la vostra intelligenza superiore per risolvere gli indovinelli e i trabochetti che vi si presenteranno... per risolvere altri puzzle ed indovinelli: insomma, tutta l'isola è un unico, grande, rompicapo!
Quello che sono riuscito a scoprire (e vi assicuro che mi sono fatto in quattro per progredire in questo gioco) è che non neccessitate di un'intelligenza superiore (sì forse un po' sopra alla media, ma neanche tanto), quanto di una memoria da

qualche decina di megabyte nel cervello, visto che il gioco si basa su questo; assolutamente sconsigliabile ascoltare la radio o altra sorgente sonora diversa da quella in uscita dal gioco (che ne so, magari non vi piace la musica), visto che il 70% dei puzzle si basa sul riconoscimento dei suoni che danzano nell'aire frivola e fiabesca dell'isola (vabbé, finiamola qui); ma se ho solo lo speaker del PC? Ciccia!
I punti chiave di questo gioco? La biblioteca dove raccogliere informazioni su come risolvere i rompicapo (e sotto questo punto di vista mi sembra una delle migliori forme di aiuto apparse, o peggio, non apparse, su giochi del genere, nel senso che è una forma di aiuto che c'è e non c'è, non so se mi spiego), e l'osservatorio celeste (ricordatevi di spegnere la luce). Non vi rimane che trovare i libri che vi permettono di viaggiare attraverso le altre locazioni del gioco.
Riuscirete a tornare vivi da questa fantastica avventura?

Andrea "Kaos" Simula

LEVE, MECCANISMI E PUZZLE

Eccovi una piccola rassegna delle curiose leve, dei meccanismi e di ogni sorta di trabocchetto o puzzle che potrete trovare girovagando per tutte le locazioni di Myst: naturalmente la quantità e la varietà dei meccanismi è molto superiore alla stravagante cinquina qui riportata.

Questa è una leva che interagisce direttamente con la linea elettrica dell'isola. Le trovate (sono molte) solitamente in cima alle torri dove passano i cavi elettrici.

Questo è il pannello di controllo di un meccanismo riguardante l'isoletta rotante, che potrete trovare con uno dei libri magici (e dalla foto dovreste capire quale).

Il simpatico interruttore qui riportato si trova esattamente sulla caldera del vulcano dell'isola di Channelwood e serve, in combinazione con altri simili interruttori, per aprire una porta che conduce nei sotterranei.

Ecco il pannello di controllo che, attraverso l'immissione di una serie di suoni, vi permetterà di aprire la porta citata precedentemente.

Il cockpit della metropolitana di Channelwood! L'utilità della metro dell'isola non l'ho scoperta, dato che ogni tunnel che imboccavo si presentava come una strada bloccata. Spero che voi abbiate più fortuna di me. Una cosa è sicura: disegnatevi una mappa!

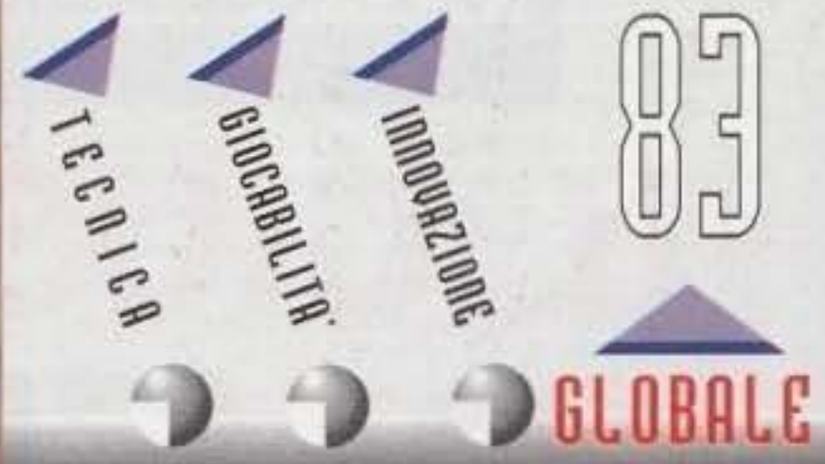
Questo meccanismo è particolarmente curioso: è situato sotto il camino e si presenta inizialmente piatto. Basta toccarlo però per veder formarsi dei quadrati incavati. Naturalmente si tratta di un codice che va inserito correttamente (troverete la soluzione nella biblioteca).

Guardate la qualità del dettaglio di quest'immagine... ma non solo, già che ci siete cercate anche di tenere sott'occhio il cannocchiale...

La bellissima isola rotante sulla quale troverete il congegno per la rotazione, che vi collegherà, mediante un ponticello, ad altri scogli lì attorno.

PC+CDROM

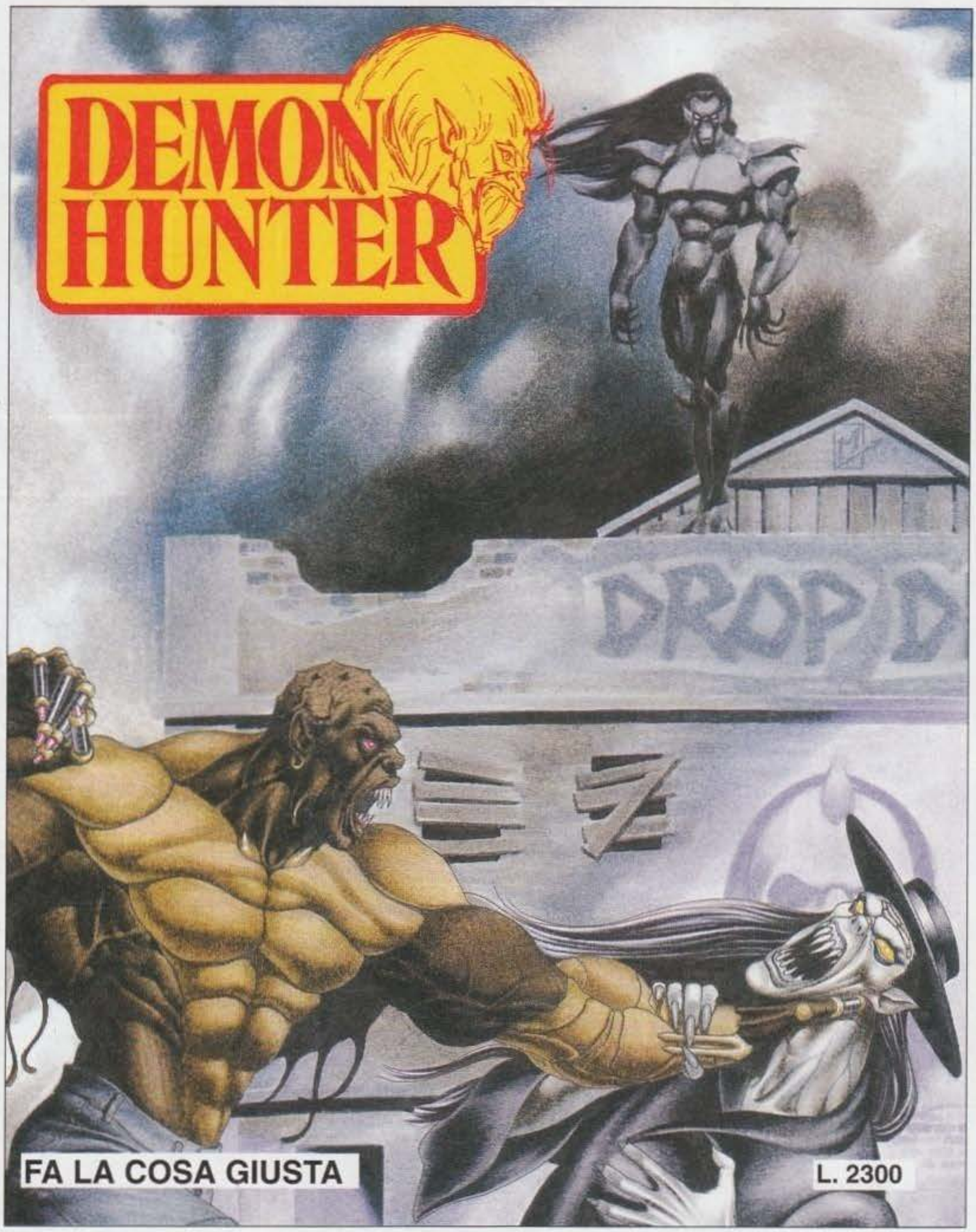
Scommetto che non avreste pensato che The 7th Guest avrebbe avuto un avversario, vero? Infatti è così, ma con qualche riserva: Myst è, come T7G, un bel film da vedere, benché in Myst abbia una penalizzazione dal punto di vista della grafica, vantando ben poche animazioni. Tutto infatti viene visto attraverso una posizione soggettiva del giocatore, ma quando ci si sposta in avanti si ha un semplice fade da un immagine statica ad un altra e non una qualche forma di spostamento (sempre che abbiate selezionato il fade); dal canto suo T7G è difficilmente digeribile senza un qualche aiuto esterno, qualche soluzione del gioco, perché bisogna avere una mente contorta, mentre Myst si basa molto su fattori uditivi e visivi, quindi complicato, ma non irrisolvibile.
Il fatto che poi nel gioco non si muore, perché si vive come in una vita normale (dove ovviamente non ci si spacca la testa ogni cinque secondi), è di per sé incoraggiante.
In effetti il sonoro (e le belle immagini statiche) sono la parte migliore dell'avventura; comunque se avete solo lo speaker del computer, non sperperate soldi.
Ancora per quanto riguarda la grafica: bisogna fare un elogio grandissimo per la realizzazione delle immagini, particolareggiate fino all'inverosimile, mediante l'utilizzo spropositato di programmi di grafica e tool vari (3D modeller o morphing), per un totale di circa 40 bei software!!! Bravi.
Un bel voto lo merita anche l'originalità della trama, molto misteriosa anche se non esattamente da thriller (benché andando avanti la situazione migliori).
Per il resto non si può dire che il gioco sia il massimo, ma ha una sua consistenza e una sua vastità (tantissime infatti le locazioni da scoprire, dalle case sugli alberi alle grotte, dai tunnel alle stanze "regali", e decine e decine di altri luoghi) che lo rendono decisamente affascinante. Ripeto: un movimento in soggettiva avrebbe fatto fare un salto di qualità pauroso al gioco. Forse le splendide foto vi saranno d'incentivo per l'acquisto, anche perché, a dire il vero, non c'è molto altro!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRI IN EDICOLA



IL GIUSTIZIERE... A FUMETTI!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MR. NUTZ POPPIN' MA

Le avete spennate, le avete bollite, le avete mangiate karaokando al ritmo di "chicchiricchicchi", ma cosa fareste se vi dicessi che stanno per conquistare l'universo? Di cosa sto parlando? Ma di galline, naturalmente...

No, non è uno scherzo, le galline, gli animali più stupidi e docili del mondo hanno deciso di ribellarsi alla loro sottoposta condizione e stanno per attaccare tutto lo spazio conosciuto, non l'avreste mai detto, vero?
Ma partiamo dall'antefatto: come dovreste sapere, secondo una nota teoria, noi siamo i diretti discendenti delle scimmie, provate quindi per un attimo a immaginare se i primati non si fossero mai evoluti e invece una particolare specie di volatile avesse raggiunto un livello intellettivo tale da creare macchine, utensili, videogame e tutto ciò che rende la vita bella e comoda, bene, vi siete fatti un'idea della galline protagoniste di questo gioco.

Il problema era che queste benedette galline risultavano attaccatissime ai loro videogiochi e quando questi gli vennero a mancare furono guai! Questo accadde perché dopo un rigidissimo inverno il caffè sparì dalla faccia del pianeta... adesso mi direte "ma cosa c'entra il caffè con le galline?", presto detto, come è facile intuire è praticamente impossibile programmare (e anche scrivere recensioni) senza bere litri e litri di caffè (e noi poveri redattori ne sappiamo qualcosa!).
Le galline si rifiutavano di lavorare senza i loro amati videogiochi e le conseguenze si fecero presto sentire: carestia e povertà colpirono l'intero pianeta, che fare? Ma che domande, conquistare l'universo, no? Così ben presto i terrificanti pennuti divennero il terrore di tutto lo spazio, interi mondi vennero razziati e devastati tramite una procedura alquanto sadica; in pratica tramite l'ausilio di un enorme aspirapolvere toglievano tutta l'aria al pianeta (avete presente Balle Spaziali?), quindi approfittando dell'aumento della temperatura sulla superficie terrestre, arrostivano i poveri abitanti per poi surgelarli e spedirli a casa.
Tutto questo continuò fino a quando non commisero l'errore di lasciare sul pianeta Peanut, un paio di uova di scarto...
Milioni di anni dopo, il ridente mondo di Peanut era diventato una rinomata località turistica, le galline del luogo non si erano un granché evolute, ma la tranquillità di quell'idillica dimora non sarebbe durata ancora a lungo.
Le galline spaziali (quelle cattive e soprattutto intelligenti), stavano per tornare! Ma questa volta dovranno fare i conti con Mr.Nutz, eroe di tutte le galassie!
Bene, questa che avete letto è tutta la verità sugli antefatti del gioco, adesso dovrete far piazza pulita di queste stupide galline utilizzando al meglio le capacità di Mr.Nutz, l'unico scoiattolo "mangia focacce alla ricotta" che la storia ricordi!
Tanto per cominciare mettetevi bene in mente una cosa, questo non è quel Mr.Nutz tanto criticato in versione SuperNES, ma tutt'altro gioco! Infatti la versione per console era un banalissimo platform-game impreziosito da una bella grafica,

ma nulla più, invece nel nostro caso siamo di fronte a un arcade/adventure veramente fuori dal comune e parecchio sorprendente sotto molti punti di vista.
All'inizio del gioco vi verrà chiesto di inserire il vostro nome, questo perché potrete salvare fino a quattro posizioni di gioco; il vostro "save" potrà essere copiato in un'altra posizione, rinominato oppure direttamente cancellato, tenete comunque presente che solo in due casi potrete salvare (quando superate un mondo e quando trovate una specie di teletrasportatore rosso, ma in questa circostanza vi servirà anche una stella).
Il gioco prevede anche la scelta fra tre tipi di lingue, purtroppo manca l'italiano, la cosa comunque è poco grave, tenete conto che i discorsi che fate con i personaggi che incontrate nel vostra girovagare sono abbastanza elementari e di facile comprensione (se li ho capiti io, può capirli pure un babbeo)(dopo la parentesi "teutonica" di Ambermoon sul numero scorso il nostro Mirko non sembra farsi scoraggiare più da nulla... NdMax), quindi non è il caso di preoccuparsi più di tanto.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

alcuni veramente essenziali, il personaggio più importante è sicuramente il gabbiano che vi aiuterà moltissimo, anche indirettamente, tramite varie pergamene e oggetti nascosti in diversi forzieri. Persino dei fantasmi vi potranno dare una mano, pensate che questi possono portarvi in luoghi assolutamente fantastici, pieni zeppi di preziosissime gemme! Ma a questo punto è il caso di aprire una parentesi a proposito. Dovete infatti sapere che ogni volta completato un livello le gemme raccolte verranno convertite in hit-point (in pratica l'energia), bombe ed eventualmente stelle, proprio con queste ultime è possibile salvare o comprare viaggi dai sopracitati fantasmi.

Esistono varie fasi bonus, ma per maggiori delucidazioni vi rimando agli appositi box che trovate in queste pagine (cosa non si fa per accontentarvi e soprattutto per tener buono Max).

Man mano che proseguirete nel gioco noterete la presenza di alcune fastidiose rocce che le galline hanno piazzato sulle strada per non farvi passare, fortuna che in alcuni scrigni sono nascoste delle bombe a tempo con le quali far saltare per aria questi ostacoli, l'unica raccomandazione è di non avvicinarsi più di tanto, altrimenti rischiate di farvi veramente male. Gli scrigni in questione non contengono comunque solo gemme e bombe, ma anche altri utilissimi oggetti, tra questi vi sono le piume magiche, con le quali Mr.Nutz potrà perfino volare! Naturalmente dovrete trovare ben tre piume prima di aver un controllo totale sul vostro volo, infatti con la prima potrete solo planare, con la seconda avrete la possibilità di cambiare la direzione di volo, ma solo con la terza potrete fare tutto ciò che vi pare (nooooo, lo sapevo, non poteva mancare la rima, ormai è un marchio indelebile delle mie recensioni, quasi quasi non metto più la firma!).

Sulle varie isole è possibile usufruire anche di zattere e funghi-trampolino per arrivare in zone isolate (isole isolate! Ahahaha, che schifo...) altrimenti non raggiungibili a piedi, allo stesso scopo sono preposti i teletrasportatori il cui uso è abbastanza evidente, l'unico problema è che le galline ne hanno disattivati alcuni e quindi vi toccherà "scarpinare" comunque per un bel po'!

Su ciascuna isola si trovano poi diverse basi, queste sono caratterizzate da una bandiera rossa e vanno completate prima di poter accedere alla Techno City, l'installazione meccanica ben evidente sulla mappa; questa struttura rappresenta l'ultima difesa tra voi e il guardiano di fine mondo (in tutti i sensi), una volta ucciso accederete al livello successivo.

Esistono in totale quattro enormi mondi, ognuno dei quali ben caratterizzato: il primo è il mondo naturale, dove le galline cercheranno di fermarvi con le loro uova e nascondendosi dietro ai cespugli per poi colpirvi di sorpresa. Il secondo è il mondo sotterraneo, qui regnano le galline trapassate, i fantasmi (quelli con le lenzuola) e anche un grosso drago davvero poco amichevole, ma il vero nemico è l'acido, del quale le cave sono piene. Se riuscirete a passare indenni potrete affrontare il mondo acquatico, ma non prima di esservi procurati maschera e boccaglio, altrimenti avrete molto poco da vivere! Ah, vi sembrerà incredibile, ma le galline vi torture-ranno anche sott'acqua, senza contare l e

Fatte le vostre selezioni non vi resterà che scegliere il numero di vite con cui partire (da una a tre), queste vi potrebbero sembrare effettivamente un po' poche, ma non temete, infatti nel gioco troverete un sacco di vite extra che vi aiuteranno nel vostro intento, l'unico problema sta nello scovarle! All'inizio vi troverete comunque di fronte a una mappa con cinque isole, man mano proseguirete nelle vostre avventure noterete che le galline spaziali lasceranno sul pianeta alcune installazioni, inutile sottolinearvi che il vostro scopo sarà proprio quello di farle saltare in aria.

Iniziando a giocare vi accorgerete come non vi siano una serie di livelli a difficoltà crescente, dovrete invece girovagare per le varie isolette alla ricerca di indizi e suggerimenti per trovare tutte le basi delle malefiche galline; per fare questo dovrete necessariamente parlare con i vari personaggi (più che altro animaletti) che incontrerete durante il percorso, questi vi potranno aiutare (persino involontariamente) dandovi preziosi indizi su come proseguire nel vostro viaggio.

Tra i tanti possibili interlocutori, ne incontrerete

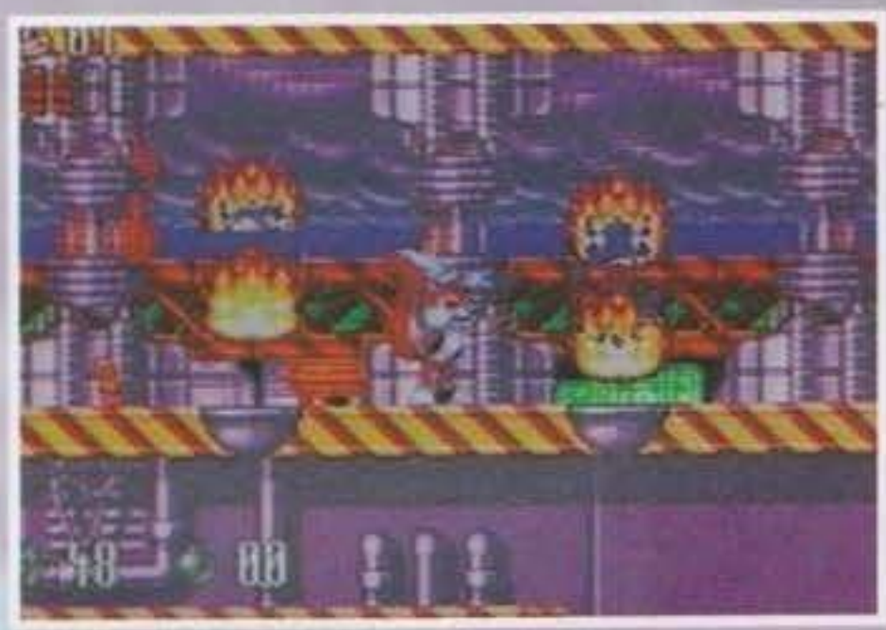
http://www.oldgamesitalia.net/

SIGNOR SULU, WARP 5!

Le zone warp sono dei luoghi assolutamente incredibili, ma non si trovano sul pianeta Peanut, per raggiungerli bisogna intraprendere un viaggio nello spazio profondo.
La spesa di una sudata stellina vi frutterà molto più di quanto possiate immaginare, questi luoghi segreti sono ricolmi di pietre preziose e voi dovrete raccoglierne il maggior numero possibile, tenete conto che le gemme più grosse valgono quanto tre piccole, ma non sempre vale la pena buttarsi su quelle di maggiori dimensioni, rischiate infatti di incappare in qualche malevolo oggetto che sottrarrà tempo e velocità al vostro scoiattolo.
Fortuna che esistono anche bonus in grado di aumentare di dieci secondi la vostra permanenza nello spazio, senza contare gli "item" con le ali che vi rendono più veloci e agili.
Quando sta per scadere il tempo vi conviene cercare con una certa fretta l'uscita, sarete comunque aiutati da alcune frecce che appariranno sullo schermo e vi aiuteranno a non perdervi nello spazio; se non riuscirete a sfuggire perderete tutti i tesori trovati, senza contare tutta la fatica sprecata per collezionare una singola stella! Se invece portate a termine la zona warp potrete scambiare le vostre gemme con hitpoint, bombe e stelle; tenete inoltre presente che se riuscirete a trovare l'uscita giusta, potrete accedere a una zona segreta sul vostro pianeta (la cosa diventerà di fondamentale importanza al termine della seconda isola, dove l'ultima base non è raggiungibile se non tramite la fase warp).

terrificanti correnti d'acqua che vi sbatacchieranno in giro senza troppi complimenti. Per l'ultimo mondo si ritorna sulla terra ferma, ma forse era meglio rimanere sott'acqua, infatti le galline Inca (in tutti i sensi), hanno piazzato trappole ovunque e sono decise a non farvi proseguire, fosse l'ultima cosa che fanno!
Parlando del gioco vero e proprio, non si può certo negare la vastità globale, ogni livello è molto grande e richiede parecchio tempo prima di essere completato. Un po' come accade in James Pond 3 (tra l'altro in uscita) spesso dovrete rientrare in alcuni stage per proseguire correttamente. Comunque il gioco ha una difficoltà davvero ben calibrata, infatti esplorando bene le varie isole è possibile trovare una moltitudine di vite e hitpoint.
A proposito degli hitpoint, per la prima volta in un videogioco sono vivi, nel senso che quando venite colpiti il piccolo "punto ferita" (con tanto di occhi e bocca) inizierà a rimbalzare in giro per lo schermo e, incredibile ma vero, se lo raccogliete potrete reintegrare l'energia persa (e questo è un gran bel tocco di originalità!).
Inoltre ben due generi di scudi potranno essere usati per proteggere il nostro eroe, quello verde con il quale potrete subire un colpo senza conseguenze e quello rosso, più efficace, che vi renderà invulnerabili per qualche tempo.
Bene, io ho finito (si fa per dire, visto che devo ancora scrivere il commento), se volete saperne di più basta che diate un'occhiata ai vari box, altrimenti... beh, nessuno vi obbliga, a parte il fatto che se girate pagina senza averli letti questa vi esploderà tra le mani con la potenza di venti megatoni, ma se vi piacciono i botti particolarmente grossi, fate pure...

Mirko "TMB" Marangon



E' DURA USCIRE DAL TUNNEL...

Mah, non esageriamo! In fondo si tratta di attraversare un tunnel multidirezionale per giungere dal signor guardiano e fargli tanto male! In questa sezione (una delle più stupefacenti del gioco) vedrete Mr.Nutz da dietro in una folle corsa (comunque la velocità è delimitata dalla pressione del tasto fire) in cui potrete raccogliere altre gemme (ma sono ovunque!) ed eventuali cuoricini, il resto non è troppo difficile, basta seguire le indicazioni su schermo.
Bisogna comunque fare i complimenti ai programmatori, perché realizzare una simile grafica (una specie di simil brush-mapping, decisamente ben fatto) non deve essere stato per niente facile, soprattutto tenendo conto che un effetto del genere si era visto solo in qualche demo.

Questo mese ho visto Zool AGA, "cosa c'entra?" direte voi, beh, io mi sono parecchio inc..., insomma come è possibile che i Neon (il team che ha sviluppato Mr.Nutz) siano riusciti a spremere così bene un misero Amiga a 16bit come il 600, realizzando questa gran figata di gioco che avete sotto gli occhi, mentre Zool AGA è qualcosa di così mal programmato che farebbe ribrezzo a un Atari ST? Forse è meglio lasciare stare...
Devo ammettere che inizialmente non ero affatto contento di recensire questo gioco, infatti ero sicuro al 99% che si trattasse della conversione da SuperNES, invece il destino ha voluto essere clemente con il sottoscritto, una volta tanto... ma sarebbe il caso di glorificare la Ocean che ha dato in gioco in mano a gente capace, che ha completamente riscritto il programma da zero trasformandolo da brutto anatroccolo in uno splendido cigno (come sono poetico... chi ha detto patetico?).
Dal punto di vista grafico Mr.Nutz è veramente ben fatto, il parallasse ci delizia con oltre dieci stati multidirezionali senza l'ombra di un rallentamento nello scrolling, tra l'altro anch'esso fluidissimo e velocissimo (e bellissimo, e simpaticissimo, dai, dai! Giochiamo!).
Lo sprite principale, ma anche quelli di contorno sono realizzati con la massima cura, forse l'unica pecca sono i colori del secondo mondo, stranamente tendenti al "ciano-magenta". Anche le sezioni bonus stupiscono per le qualità tecniche, mentre i mostri finali super-roteanti e zummanti non fanno altro che confermare che Amy tiene tranquillamente testa anche al blasonatissimo SuperNES.
Come se ciò non bastasse ci si mette anche di mezzo un'ottima giocabilità, questo grazie alla vastità di gioco e al fattore esplorazione che non lascia dubbi sulla bontà finale di questa realizzazione. Insomma se ancora non l'avete capito, Mr.Nutz è l'arcade del mese da comprare al volo qualunque modello di Amiga possediate! Un'ultima cosa, il gioco non è installabile su HD, ma in questo caso possiamo anche chiudere un occhio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREAT NAVAL BATTLES

VOL II GUADALCANAL

S'ode a destra uno squillo di cannoni... e la SSI ritorna nel campo delle battaglie navali con l'attesa riedizione del suo supersimulatore Great Naval Battles. La differenza? Stavolta funziona tutto in SuperVGA.

Da questo menu partono tutte le scelte. Ce ne sono altri del genere per tutte le prime impostazioni.

Ci troviamo nel mezzo del pacifico, o circa. Protagonisti dello scontro sono i giapponesi contro gli americani, oppure, se preferite, viceversa. Il sito esatto dell'azione è invece presso un arcipelago con isole dai nomi pittoreschi e di varia origine: Chioseul, New Florida, Santa Isabel, Guadalcanal e altri. Si tratta precisamente delle Isole Salomone, uno scenario bellico relativamente piccolo dove i due colossi impegnarono parecchie delle loro risorse. Lo scopo è molto semplice: vincere. Come americani o giapponesi, dovrete stabilirlo voi.

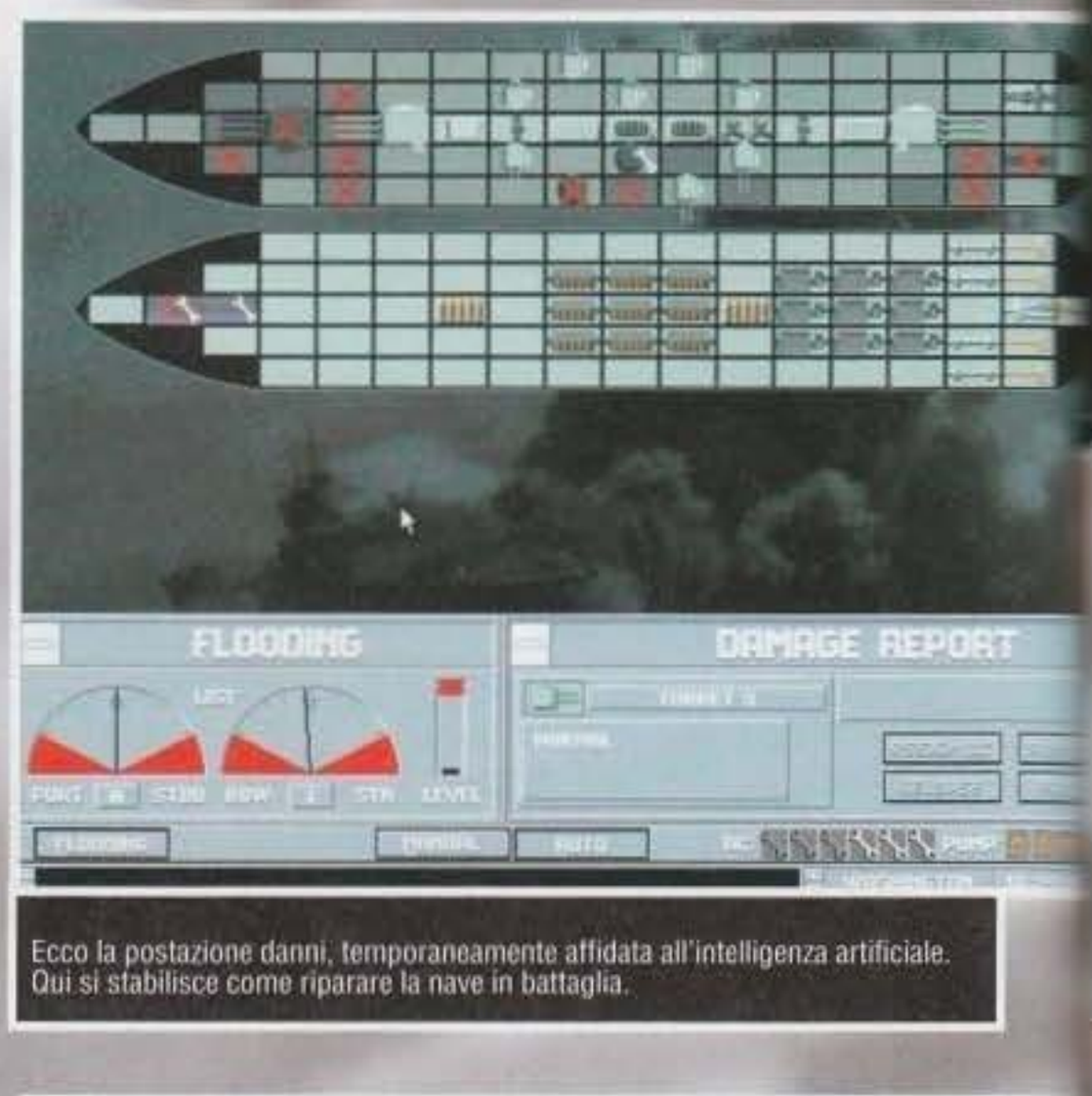
Quali sono le peculiarità di GNB 2? Innanzitutto, non è strutturalmente diverso da GNB 1. Lo scenario comprende varie battaglie isolate, alcune delle quali sono di puro e semplice addestramento mentre altre sono "reali", e in più c'è tutta la vasta campagna bellica a disposizione.

Trovandoci nel Pacifico, abbandoniamo pure le navi europee, tra cui la "super" Bismarck, e passiamo alle corazzate americane ad alta tecnologia oppure a quelle giapponesi, concepite essenzialmente per il combattimento notturno. I giapponesi, tanto per non smentirsi, schierano la più grande nave da guerra di tutti i tempi, ossia la supercorazzata Yamato, con le sue quasi settantamila tonnellate di stazza e i mostruosi cannoni da diciotto pollici. E' anche vero che quel mostro, assieme alla gemella Musashi, non ebbe mai un ruolo importante e addirittura non appare in nessun combattimento storico: la si può così sfruttare solo nello scenario completo, e non nelle battaglie incluse tranne che in addestramento.

Chiarito questo, vediamo come funziona il tutto. Il gioco è pensato con una struttura piramidale, tale da permettere al giocatore di scegliere il livello di intervento. Teoricamente si può lasciare l'intera battaglia in automatico e limitarsi a fare gli spettatori, e parimenti non ci sono problemi se si vuole comandare un'unica nave per tutta la durata della battaglia, o solo un cannone di una nave, o solo gli aerei, o altro. Il gioco inizia con tutte le postazioni in automatico, così basta semplicemente inserire il modo manuale dove lo si desidera e intervenire personalmente.

Essendo incluse due battaglie veramente complesse, con decine di navi che si affrontano, la gestione può risultare davvero cervellotica. Perdere la testa, dimenticando su quale bersaglio si accanisce ogni singola nave, non è difficile, ma come detto prima il complesso sistema di postazioni automatiche si occupa di tutto secondo via gerarchica. Dovrete quindi decidere voi se restare in plancia come supervisori limitandovi a tenere tutto sotto con-

Dal ponte di comando si accede a un sistema di finte finestre; "finte" perché non si possono spostare o ridimensionare. Con tre di esse si occupa tutto il fondale e si hanno vari dati e comandi a disposizione. Campeggia la mappa.



Ecco la postazione danni, temporaneamente affidata all'intelligenza artificiale. Qui si stabilisce come riparare la nave in battaglia.

Nella seconda guerra mondiale gli aerei furono molto sfruttati. Da questo schermo si impostano le pattuglie e le missioni di combattimento, scegliendo i vari tipi di aereo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ci sono anche le basi, dove si stabiliscono operazioni vitali per l'intera campagna.

Ogni nave ha varie postazioni, e questa è la più importante: la punteria dei grandi cannoni. Inquadrata al centro dell'oculare potete vedere il bersaglio, in questo caso la Yamato.

trollo con ordini generici, o se vi sentite più "soldati" e volete pilotare direttamente il fuoco. In effetti il pilotaggio diretto dei cannoni non è possibile, cioè il simulatore non prevede che voi decidiate a ogni istante l'alzo e il brandeggio, come si faceva nelle vere navi da guerra.
Parliamo delle missioni, ora. Gli scenari da addestramento sono di vario tipo: potete tentare uno sconto "uno contro uno" tra corazzate, oppure dedicarvi a distruggere convogli con gli aerei, perché, nel caso che non lo sappiate, gli aeroplani nella seconda guerra mondiale sono stati molto importanti e quindi un simulatore navale ambizioso come questo non poteva mancare di includerli.
Ma che tecnologia usa GNB 2? Essenzialmente non è altro che una raccolta di immagini fondali, su cui campeggiano indicatori, pulsanti, strumenti e finte finestre. Le navi nemiche sono rese con sprite di qualità media, nel senso che hanno un numero limitato di angolazioni diverse, e quando sono molto vicine hanno un aspetto pixelloso.
Tra gli ultimi dettagli, c'è da dire che GNB 2 include un completo generatore di tempo, così il cielo cambia in relazione alle condizioni meteorologiche locali, e anche le operazioni di bordo ne risultano scombinate. Nel mezzo di una burrasca, per esempio, solo i grandi cannoni delle corazzate riescono a far fuoco e tutte le altre navi restano mute. Però nemmeno le corazzate gioiscono, perché il tempo di caricamento dei proiettili aumenta vistosamente, e così via.
Infine c'è una piccola aggiunta che in GNB 1 mancava: esiste la possibilità di videoregistrare spezzoni di battaglia e poi rivederli con calma, anche se questo non meraviglia più di tanto, visto che ormai è diventata routine. D'altra parte, questo gioco richiede almeno un 386/33 e 4 Mb di RAM con tanto di SVGA, e quindi ogni pecca nelle opzioni diventa importante. Sareste contenti di comperare una Mercedes e scoprire che vi hanno rifilato un'auto senza nemmeno i cristalli elettrici di serie?

Willi

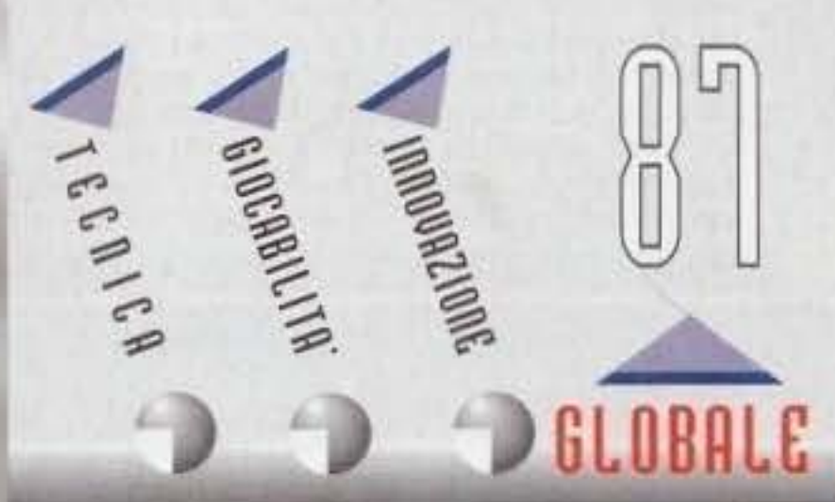
Quando si sceglie una flotta di distruttori appare questo fondale, che risulta parzialmente coperto da una piccola finestra aperta per l'occasione.

Si può combattere anche di notte, e non esistono solo i cannoni. Ecco qui un lanciasiluri durante un combattimento al buio.

LA PIRAMIDE DI COMANDO

La struttura gestionale di GNB2 si presenta come segue: ci sono basi, navi e aerei; ogni nave possiede un certo carico di aerei e ogni base può contenere un po' di tutto, permettendo anche le riparazioni. A questo proposito ci sono basi più o meno buone, e così tocca al giocatore sfruttarle al meglio: non ha senso intasare di lavoro l'unica base avanzata, e quindi tanto vale usarle un po' tutte. Quanto alle navi, possono essere organizzate in gruppi oppure isolate. Generalmente sono assemblate tra affini, e quindi le corazzate, gli incrociatori, le portaerei e i distruttori si trovano già ripartite in modo conveniente. Ma non finisce qui, perché ogni singola nave è divisa in ponte, cannoni, sezione aerea, siluri, riparazioni, vedetta, e quindi il giocatore può piazzarsi dove preferisce. Ma naturalmente i colpi nemici possono distruggere questa o quella postazione, se non l'intera nave, così dopo un po' dovrete emigrare.

GNB 2 mi sembra un po' contraddittorio. Mi spiego meglio: da un lato propone piacevoli innovazioni sul vecchio GNB, ma dall'altro sceglie soluzioni discutibili. La grafica, per esempio, è stata molto migliorata con l'uso della SVGA, e i vari fondali rendono immediatamente l'idea delle postazioni attive. D'altra parte i mega su ardisco sono balzati a 14, e non si poteva pretendere diversamente. Relativamente al sonoro, invece, preferivo quello vecchio: alcuni effetti fanno solo perdere tempo, le cannonate sono più "mosce" ed è sparito il vellutato rombo dei motori. Poi c'è l'interfaccia: già si sapeva che GNB 1 era un po' complicato da manovrare, e GNB 2 non fa eccezione. Per certi versi, la disposizione di alcuni comandi risulta più razionale, ma per altri, dopo aver giocato a GNB 1, si prova la spiacevole sensazione di aver meno controllo per via del sistema a finte finestre un po' discutibile. Il risultato è che diverse operazioni di base sono più lunghe da effettuare, e quindi il gioco è un po' meno agevole e immediato. La complessità e la qualità dello scenario è stata più o meno già vista nel vecchio GNB, e quindi non ho avuto l'impressione del salto di qualità. Come simulatore è comunque piuttosto buono: ve lo raccomando anche perché è l'unico veramente valido nel suo genere, ma non vi aspettate uno sbancatutto.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Direttamente dallo spot pubblicitario della Golf, ecco a voi uno dei platform più fuori di testa che ci sia. Ma riuscirà a reggere il confronto con la concorrenza?

Avete presente quei manichini che, da sofisticati emuli delle fattezze (e disfattezze) umane nei crash test, permettono di simulare con ottima approssimazione quanto potrebbe accadere in un incidente stradale? NO? Beh, allora, se siete di stomaco debole, non proseguite la lettura e passate direttamente al paragrafo successivo.
Questi famosi manichini vengono infilati nei prototipi dei nuovi modelli di automobile allo scopo di verificare la sicurezza di questi ultimi, in caso di incidente. La dinamica è più o meno questa: si prende uno di questi costosissimi (dovete sapere che all'interno sono parecchio sofisticati, dovendo simulare gli apparati interni del nostro organismo) plasticoni, lo si dota di cintura di sicurezza (quando è il caso), dopodiché si lancia il veicolo su cui si trova contro un ostacolo, sia esso un altro veicolo con relativo manichino che procede in direzione opposta, oppure un bel muro di mattoni (come dicevano gli Skiantos, "Pesto duro... contro il muro... Mi faccio male...").
Ciò che ne salta fuori non è sempre piacevole: automobili nuove di pacca completamente distrutte e, quel che è più raccapricciante, tocchi di manichino spappolato dappertutto. Se pensiamo che qualche tempo fa delle case automobilistiche utilizzavano sottobanco anche dei cadaveri veri al posto dei plasticoni, capite subito che lavorare presso un laboratorio di crash test non deve essere molto divertente.
Ebbene, la Wolkswagen, o, meglio, la sua agenzia pubblicitaria, decise di utilizzare questi manichini ("crash dummies", in Inglese) per pubblicizzare la sua Golf. E il risultato non fu certo eclatante: il 60% buono della popolazione manco sapeva a cosa servissero quei manichini, e quindi pochi compresero l'umorismo nero che si celava dietro a uno spot così spiritoso. Ciò che però la famosa ditta tedesca si guardò bene dal rivelare, è il fatto che il manichino felice e gaudente, non era in realtà felice e gaudente perché aveva effettuato il crash test sulla Golf, bensì perché indossava il fantachimerico corpetto d'acciaio infrangibile inventato dal buon Dottor Zub, un tecnico interno alla ditta d'automobili che, però, stava parecchio antipatico alle sfere alte della concorrenza.
I risultati di questa cocente antipatia (chiamiamola così, va), non tardarono a manifestarsi. Infatti, il proprietario di una famosa ditta di automobili (il cui nome sarà celato dal silenzio stampa chiesto dai protagonisti di questa vicenda), spedì il suo scagnozzo di fiducia Junkman a rapire il buon dottore, col risultato di fare incavolare a morte Slick e Spin, i primi due manichini animati creati, guarda caso, dallo stesso scienziato.

Inutile aggiungere, a questo punto, che il vostro compito è proprio quello di impersonare uno di questi due plasticoni e andare a recuperare il Dottor Zub, prima che la ditta concorrente gli faccia la lobotomia e lo restituisca al mittente incapace di creare altri geniali marchingegni. Tutto il gioco è strutturato come il più classico dei platform games: si avanza in un mondo a scrolling multidirezionale,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

alla ricerca di tutti gli oggetti utili e facendo la debita attenzione a tutti gli immancabili nemici presenti sullo schermo. Tutta la grafica si contraddistingue invece per la particolare ambientazione automobilistica da cui è stata ricavata: officine, parcheggi, zone di dismissione, sono tutti luoghi ameni dove i programmatori hanno tratto l'ispirazione per fondali, elementi vari, e nemici. Si può incontrare di tutto: dalle auto semisfasciate che si staccano dalle calamite e vi piombano addosso (ahia!), ad altri manichini che vi lanciano degli aeroplanini di carta con tanto di bombe al plastico. Non mancano poi dei particolari altamente erotici come la manichina cattiva che vi spara non appena vi vede, oppure altre chicche simpatiche come parchimetri che saltano di qua e di là, idranti in libertà che sparano tutto fuorché acqua, ecc ecc.

Ma ciò che veramente contraddistingue questo gioco, è il particolare sistema "energetico" che vi porta alla perdita di un "omino" dopo un numero limitato di colpi: per capirci, ogni volta che venite urtati da qualcosa di cattivo lasciate per strada un pezzo del vostro corpo. E vi assicuro che non c'è niente di più spassoso e mortificante al tempo stesso che vedere quel povero crash dummy dapprima saltellare su una gamba sola, per poi muoversi col solo busto aiutandosi con le braccia, saltellare direttamente sul bacino, e infine volare via dallo schermo una volta dato il mortal sospiro (ma come sarà mai il sospiro di un manichino?). Un gioco imperniato sulla noncruenza, insomma.

Una volta passato un livello, si raggiunge una pedana rotante rimbalzando sulla quale verrete sospinti verso il successivo (ah, che bella frase contorta!), e da lì riprenderete tutto d'un pezzo ogni volta che passate livello e perdete una vita. Vale a dire, che se vi ammazzano a due pixel dalla pedana, vi rifate tutto.

Una cosa che va immediatamente puntualizzata, è che la qualità grafica del gioco aumenta col procedere dei livelli: all'inizio, infatti, si presenta come piuttosto urfida e semplicistica. Ma basta raggiungere il terzo livello per ricredersi. Per una completa disanima degli altri aspetti del gioco, non resta dunque altro da fare che lanciarsi nel commento.

Paolo Besser

Benché Crash Dummies non sia affatto un platform eccezionale, sa divertire il pubblico più giovane, o comunque quello che vuole dal suo Amiga (non importa il modello) lo schema tipico di un gioco da console: ovvero corri, salta, raccogli gli oggetti e non pensare ad altro. Il gioco, bisogna ammetterlo, inizia nel migliore dei modi, con una intro a "fumetti" davvero divertente. Quindi, è sicuro che almeno due risate sarà in grado di strapparvele (purché abbiate una minima conoscenza della lingua Inglese).

Una volta iniziata la partita, però, il morale sembra destinato a toccare livelli del tutto opposti a quelli che si erano raggiunti guardando la intro (vabbè, nessuno è perfetto): il primo livello è veramente osceno! Pensate, le piattaforme (che poi in realtà sono i lampioni) sono difficili da raggiungere e bisogna calcolare i salti fino all'ultimo pixel. E come se non bastasse, la dinamica del gioco appare subito confusa, con tanto di pessima grafica e un orribile cielo sullo sfondo. Tuttavia, quella curiosità che ci spinge ad affrontare i livelli successivi, ci porta a piacevoli sorprese: non solo Crash Dummies si fa via via più divertente, ma anche la grafica migliora sensibilmente col tempo. Come dire, la costanza viene premiata (pur sempre entro certi limiti).

Dalla sua parte, insomma, questo gioco ha proprio l'intuitività tipica di un titolo sviluppato su console, per poi essere convertito su computer in un secondo tempo, la giocabilità è piuttosto alta e quindi il tutto va a gonfie vele. Tuttavia, e qui arrivano le dolenti note, il gioco si fa presto ripetitivo, soprattutto se di platform ne avete già masticati abbastanza. E il fatto di non essere né un Zool né tantomeno un Superfrog si fa spesso sentire. Insomma, un titolo senza mille pretese che potrà piacere agli appassionati del genere, o che comunque può rappresentare un piacevole diversivo tra una partita a Genesia e una ad Ambermoon.

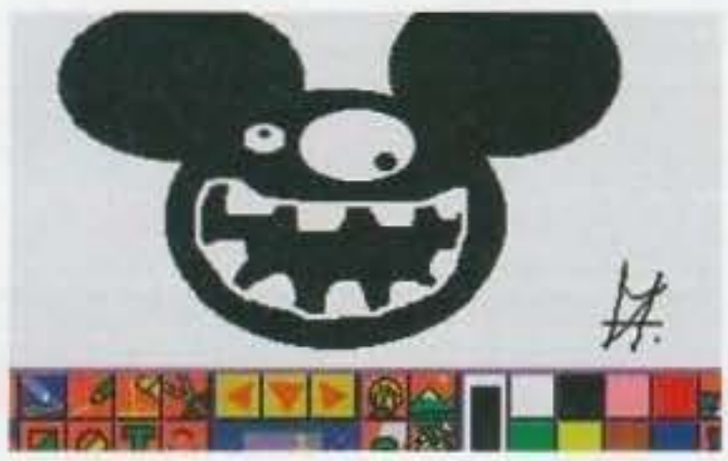
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

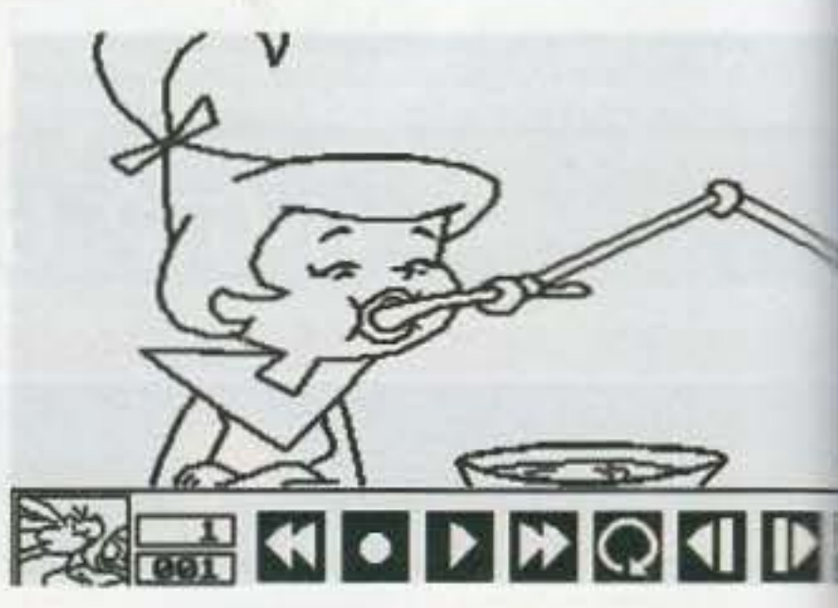
THE Hanna-Barbera ANIMATION WORKSHOP

Ero in redazione che giocavo tranquillamente quando Roberta, la segretaria, si lancia nella sala computer urlando che un orso marrone le aveva appena rubato la merenda...

... Non che la segretaria di cui sopra sia solita abusare di sostanze alteranti, ma tutti noi siamo perfettamente coscienti del fatto che tende a esagerare un po' le cose: basti, a titolo d'esempio, la volta in cui denunciò la presenza di un orribile mostro, probabilmente alieno, sotto la sua scrivani. Il mostro in questione altro non si rivelò essere che un normale scarafaggio.
In due ci avventurammo nel corridoio e, svoltato l'angolo, non trovammo altro che uno snack, mangiucchiato, abbandonato a terra. Perquisiti i due armadi e i tre cassetti (cosa non ci costringono a fare 'ste donne) che corredano "il loculo" di Roberta, ce ne torniamo davanti alle nostre fide tastiere. Non passa molto tempo che l'urlo di Roberta torna a riecheggiare possente in redazione. Stavolta giungeva dalla sala riunioni e (allarmati più che dall'urlo, dalla propensione della segretaria al farsi cascare addosso tutto quello che possa risultare pesante e impilato) ci fiondiamo in soccorso della presunta malcapitata, con tanto di valigetta del pronto soccorso alla mano. Giunti al cospetto della pulzella in pericolo, la troviamo intonsa fisicamente, ma in preda a una chiara ed evidente crisi mistica. "Fred Flintstone ti amo, Barney non conta nulla per me"- era la frase più ricorrente nei suoi deliri. Ispirati proprio da quest'ultimo termine, pronunciato da chissacchi al momento giusto, chiamammo la neuro-deliri. Non passò molto tempo che dei simpatici omini vestiti di bianco regalarono alla nostra povera segreta una camicia dalle maniche troppo lunghe. Gentilissimi, gli stessi omini si offrirono di accompagnare Roberta dal proprio sarto di fiducia perché sistemasse l'indumento.
Già avevamo iniziato a raccogliere le arance da portare a Roberta nella sede del "sarto", durante le nostre visite a quella che era stata una valida compagna di lavoro, che l'ennesimo urlo si propagò per la redazione. Ormai anche i computer avevano capito l'andamento della giornata e tutti i monitor si voltarono, simultaneamente e spontaneamente, verso la porta che dà sul corridoio. Incuranti della presa di coscienza delle macchine, ci avviamo con passo stanco e cadenzato verso l'urlatore di turno. Ci trovammo di fronte un assistente di redazione, Stefano, terrorizzato dall'apparizione di un enorme alano che ricordava tremendamente Scooby Doo. Questa era, se non altro, la sua versione dei fatti; ma la cosa stava prendendo un piega tutt'altro che piacevole. Cosa c'era in redazione che causava questo cedimento psicologico? L'unico dato in comune tra le due vittime è che entrambi portavano la stessa marca di stivali anfibi. Che si tratti di un tentativo eversivo di friggere il cervello a tutti quelli che ne indossano un paio? Che si tratti di un complotto atto a eliminare del tutto il nostro già scalcinato esercito? Ma le riflessioni sul caso devono cedere il passo all'urgenza di un'altra voce. Di nuovo la sala riunioni, di nuovo un caso misterioso. A terra, svenuto, giace Mirko Marangon che stringe un pezzo di stoffa. Gli sguardi si focalizzano sulle sue scarpe, per poi distogliersene, delusi, dalla constatazione che indossa un paio di ginniche. L'ipotesi del complotto pedestre è scartata, ma il pugno di Mirko ancora stringe quella che, magari, può rivelarsi un indizio. Arriviamo nei pressi della mano del redattore ancora privo di sensi e la apriamo in modo che riveli un pezzo di stoffa rossa con addosso cucita una "J". Sento gli sguardi pesarmi addosso. Nel giro di un paio di secondi, il pezzo di stoffa impallidisce e si volatilizza davanti ai nostri occhi. I sospetti sulla mia persona si fanno pesanti, ma nessuno sa esattamente cosa sospettare: semplicemente, sanno che sono stato io. Soccorriamo Mirko e cerco di svicolare nel corridoio, ma non mi mollano. Tutti i redattori seguono ogni mia mossa fino a quando un grosso pterodattilo non fa la sua apparizione proprio su di noi, con in groppa buona parte dei personaggi delle serie di cartoni animati della Hanna & Barbera. Ognuno si rifugia dove può e io, avvalendomi della posizione favorevole, mi ritiro nell'ufficio di Max. Richiudo ansimante la porta alle mie spalle e mi trovo immerso in una scena forse peggiore. Max è seduto di fronte a un PC, che non annovero tra quelli soliti di redazione, intento furiosamente a premere tasti. Dal retro del PC si dipanano scariche elettriche e effluvi fluorescenti. I miei tentativi di attirare l'attenzione del caporedattore tramite urla e invettive risultano vani, fino a quando noto che la spina della corrente mi è adiacente. Scollego la presa e tutto si calma. Max si volta e mi guarda con aria di rimprovero dicendomi che non aveva salvato tutto il suo lavoro e mi saluta: "Ma lo sai che quelli della Hanna & Barbera hanno inserito nel loro programma del materiale grafico relativo alla nostra redazione?"...
Tutta questa bella storiella ha una morale: se avete molto spirito creativo, con questo programma potete fare di tutto (anche il recensore... Vero Gianca? NdMax). A tutto gli effetti, Hanna & Barbera Cartoon Workshop è un programma di animazione per PC. Questo si compone di due parti principali e alcune di corredo. Le parti principali annoverano i due editor, quello per i fondali e quello per i personaggi in movimento, e il gestore dei fotogrammi. Le parti di corredo servono a gestire le solite opzioni di salvataggio e caricamento del lavoro "in progress" e per selezionare alcuni parametri della gestione dell'animazione (come, ad esempio, la



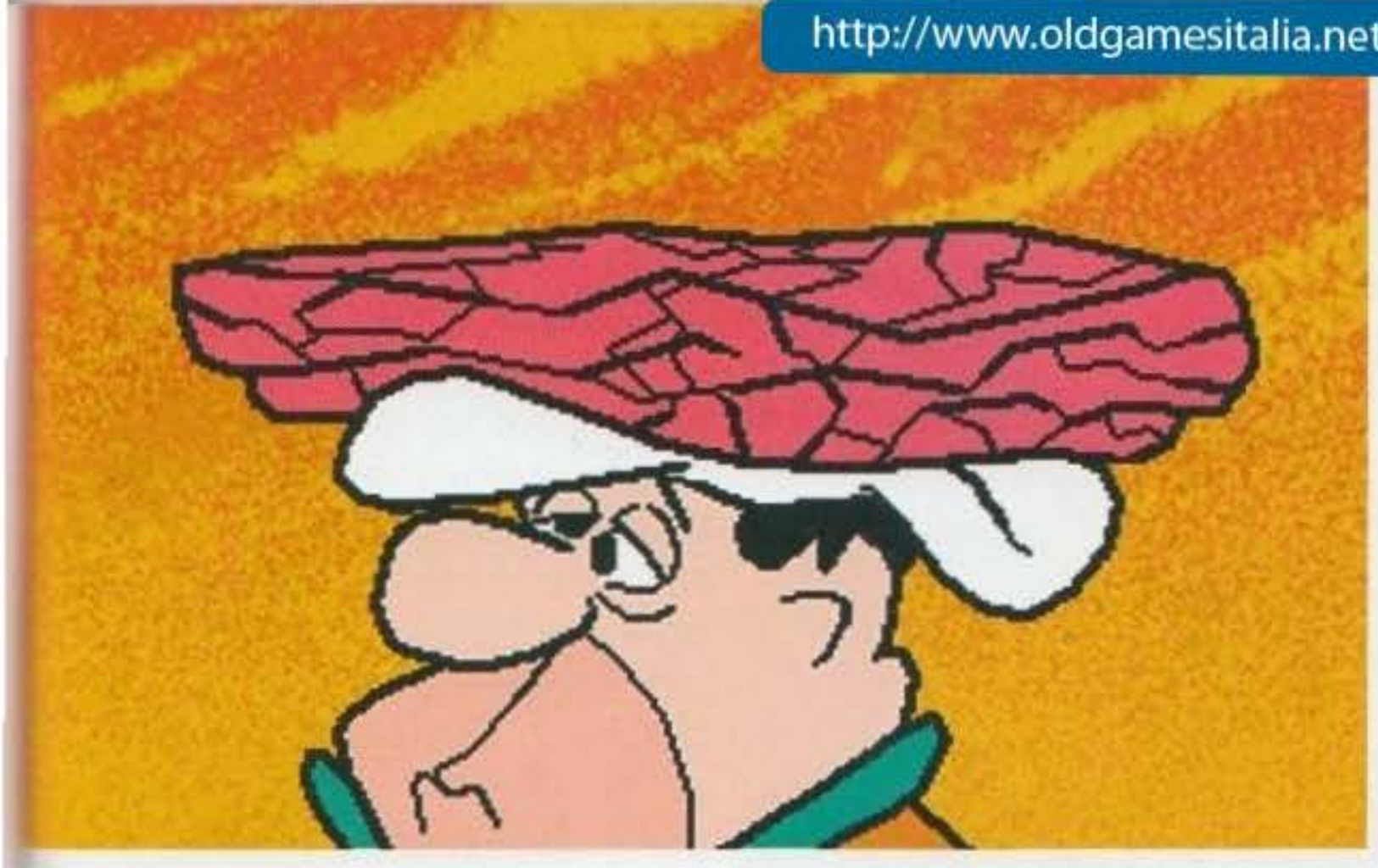
velocità di esecuzione, il numero di colori su schermo, la ciclabilità...). In quanto Editor di animazioni, questo simpatico pacchetto software può vantare alcune peculiarità che vi metteranno in condizione di capire come lavora un vero disegnatore di cartoni animati. L'editor dei personaggi da animare, per esempio, vi permette di lavorare su di un personaggio, creando dei fotogrammi chiave. Suppongo che tutti voi sappiate che le animazioni dei cartoni animati sono ottenute proiettando una lunga serie di fotogrammi che differiscono gli uni dai successivi solo per particolari piuttosto piccoli, onde dare un effetto di fluidità alla produzione. Questo è anche il sistema che viene usato in questo pacchetto e, siccome non risulta essere la cosa più facile del mondo quella di disegnare un personaggio avanzan-

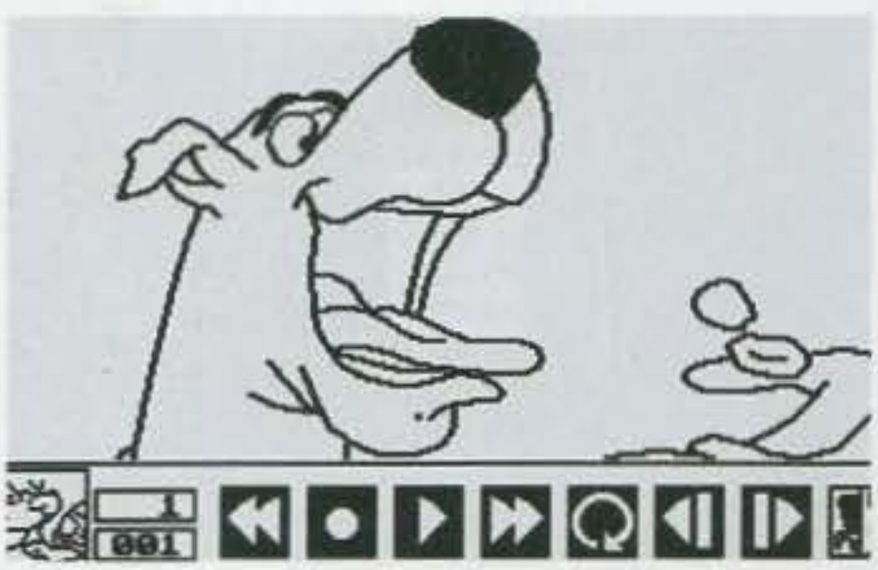


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





do di un fotogramma alla volta senza una guida precisa, ecco che torna utile la gestione dei fotogrammi chiave. Voi prendete il vostro bel personaggio, e lo disegnate nella posa di partenza dell'animazione. Poi disegnate un altro fotogramma contenente il vostro personaggio nella posa di animazione avanzata. A questo punto, potrete editare i fotogrammi che volete inserire tra le due pose, conservando le immagini dei due fotogrammi chiave sbiaditi sullo sfondo, in modo da avere una comoda guida su cui procedere. Molto immediato e di semplice utilizzo risultano anche i comandi relativi al disegno vero e proprio. I comandi disponibili sono veramente pochi, ma fanno il loro dovere in maniera impeccabile (i soli presenti sono quelli per disegnare cerchi, parallelogrammi e linee, il tutto con dei pennelli di grandezza selezionabile ed eventualmente pieni di colore o solo come sagoma). L'editor per creare le animazioni non riserva certo più problemi di quanti ne riservassero gli altri due. Basta inserire il numero del fotogramma creato nella lista di proiezione, alla posizione in cui si vuole che esso venga effettivamente "proiettato" e il gioco è fatto. Sono ovviamente presenti le solite opzioni per aggiungere, cancellare e modificare i fotogrammi e la loro posizione.

Giancarlo "JH" Calzetta

PC

Questo programma ha delle potenzialità enormi. L'interfaccia è quanto di più intuitivo si possa trovare in giro. Anche se il primo impatto con tutte quelle icone dall'aspetto colorato può confondere un po' l'utente, dopo un paio di minuti passati a gironzolare tra le icone, padroneggerete il programma in maniera completa.
La documentazione fornita con il pacchetto è davvero notevole. Due libretti, uno d'istruzioni e l'altro dedicato al collage e alle rifiniture, e una videocassetta che vi spiega come disegnare Fred Flintstones in sei facili passi non possono lasciare dubbi sull'utilizzo del pacchetto software. Purtroppo, però, non sono tutte rose e fiori. L'estrema semplicità d'utilizzo che caratterizza il programma, ne limita fortemente la flessibilità. Tutto quello che volete mettere sullo schermo, lo dovrete praticamente creare fotogramma per fotogramma, e pixel per pixel. Se avete una pazienza grandiosa e una buona predisposizione artistica, vi divertirete molto; altrimenti...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Era il (lontano?) 1991 quando Chris Roberts inaugurò la fortunata serie dei Wing Commander: probabilmente l'unica a riuscire a competere in fama con la serie di Ultima all'interno della Origin, contribuendo a lanciare definitivamente la casa americana come effettiva "creatrice di mondi"...

Ci sono giochi che segnano un poco la storia nel campo dei videogiochi, punti fondamentali nella loro evoluzione tecnica, che inaugurano generi per cui, negli anni successivi, si continuerà ripetere che questo o quel gioco "è alla Elite", o alla Wolfenstein, o quello che volete voi.
Wing Commander fa indubbiamente parte di questo genere di giochi, non tanto per particolari innovazioni nello schema di gioco: i simulatori di combattimento spaziale non erano molto diffusi, ma non erano certo una novità (il precedente riferimento a Elite non era del tutto casuale), quanto nel modo in cui venne realizzato.
Per la prima volta (almeno, che io ricordi) veniva utilizzata, al posto dei vettori che solitamente si vedevano per i simulatori di volo, una grafica di tipo bitmap: invece di imprecise, approssimative e artificiali sagome di poligoni venivano utilizzate delle immagini che dovevano rappresentare l'oggetto visto secondo diverse direzioni. Il numero di frame era obbligatoriamente limitato, quindi il risultato era abbastanza scattoso rispetto alle fluide angolazioni dei poligoni, inoltre lo scaling, l'ingrandimento degli oggetti, metteva in evidenza pixelloni davvero grezzissimi, ma era comunque un passo avanti.
Ma fu soprattutto la filosofia con cui venne realizzato, filosofia portata avanti con Wing Commander 2, che era diversa. Il sistema in bitmap cominciava a richiedere sistemi di una certa velocità, il gioco inoltre richiedeva quantità di memoria espansa crescente per visualizzare oggetti e animazioni aggiuntive, visuali in memoria, suoni digitalizzati, etc., richiedeva inoltre una discreta quantità di spazio sull'hard disk (particolarmente accresciutasi nel secondo episodio), a causa dell'abbondanza di animazioni che accompagnavano il gioco. Wing Commander fu il gioco che, nel bene o nel male, iniziò l'escalation delle prestazioni dei sistemi, inaugurò la serie dei mostri mangia megahertz culminati con Pagan, dei giochi sempre più grassi, sempre più simili a piccoli film con tutte le loro animazioni, che inaugurò insomma un nuovo modo di fare giochi.

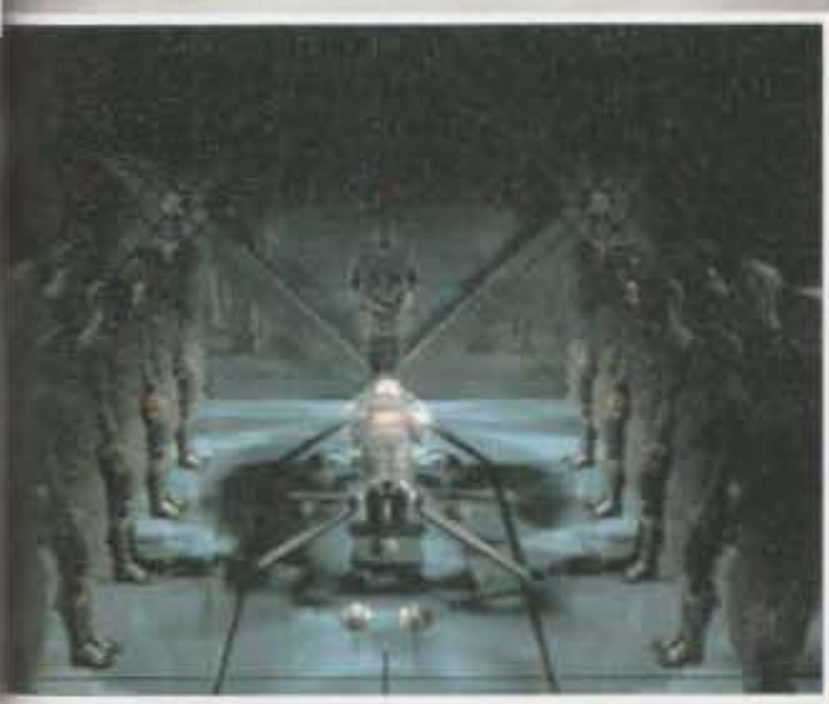
Ricapitolando un attimo abbiamo parlato di grafica tridimensionale in bitmap, con scaling e rotazioni, di animazioni in quantità e sonoro digitalizzato: se ci aggiungete che la Origin fa parte della Electronic Arts, beh, era quasi un obbligo la conversione di Wing Commander per 3DO, anzi, il 3DO sembra quasi incarnare l'ideale di macchina per cui Wing Commander era stato pensato.
Il gioco è quasi superfluo descriverlo visto che è praticamente identico (con le opportune differenze dovute ai sistemi) alla versione PC.
Vi trovate a bordo della portaerei Tiger's Claw, nei panni di un novellino pilota di caccia, proprio nel bel mezzo di una crisi di proporzioni galattiche. Il primo contatto con una razza aliena è stato un poco più brusco del previsto, i Kilrathi, una specie di gattoni troppo cresciuti, non hanno evidentemente gradito troppo la qualità dei nostri kitkat e hanno deciso di spazzare via la razza umana dalla faccia dell'universo.
Alla base delle forze di difesa (e di attacco) dei due schieramenti, ci sono tutta una serie di veloci e (più o meno) potenti caccia multiruolo: vengono infatti utilizzati per missioni di esplorazione e pattugliamento, attacco ai grossi e lenti incrociatori nemici o a obiettivi ancora più facili come le navi da trasporto, scorta dei vostri mezzi, etc. E la Tiger's Claw è al centro di questo sistema di difesa.
Proprio come nella versione PC, vi trovate a com-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

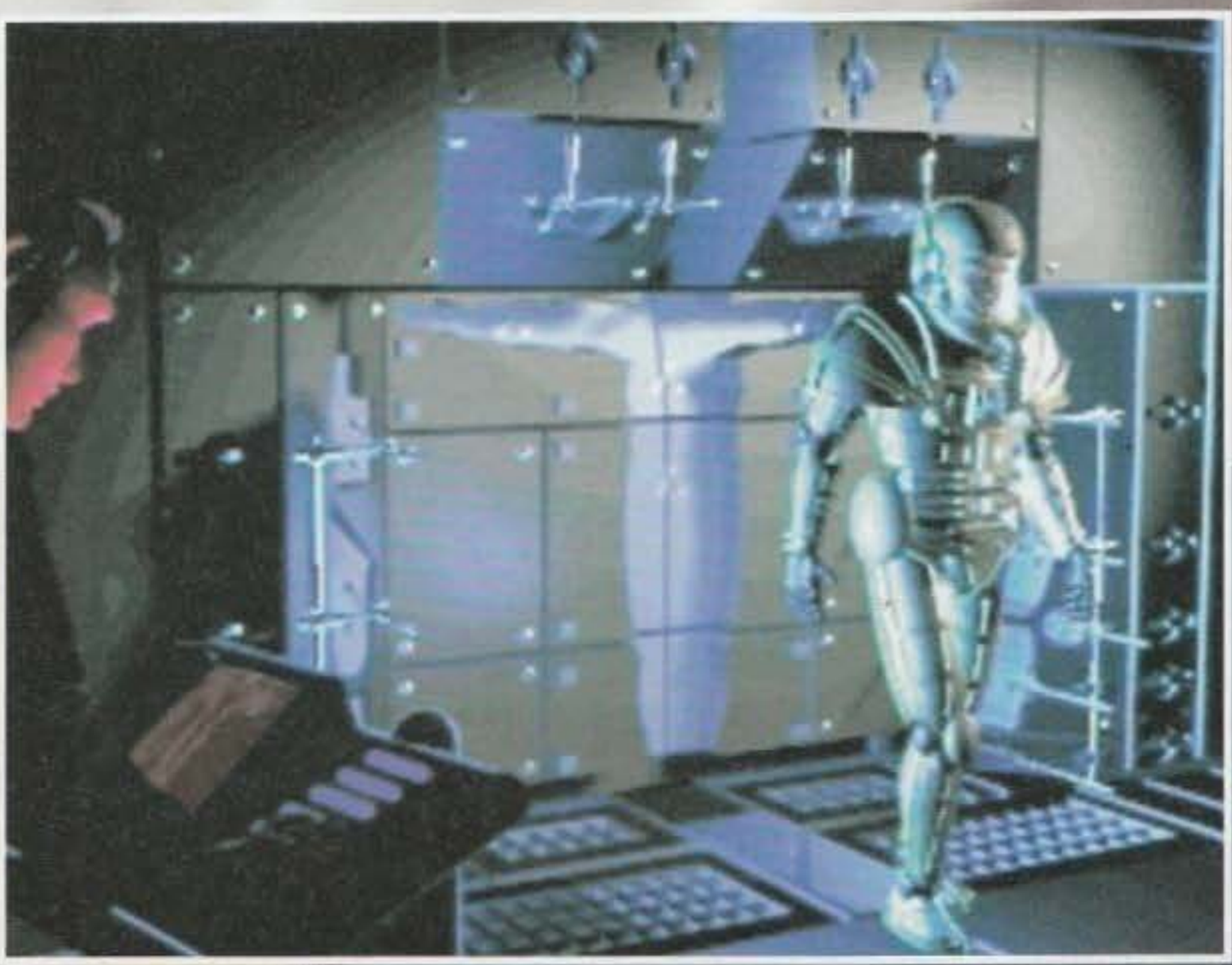
situazione corrente del vostro pilota per ricaricarla un'altra partita.
Anche la sezione di combattimento è del tutto simile alla versione PC: c'è il pannello di comunicazioni per comunicare con il vostro compagno (non dimenticate che, in missione sarete sempre a capo di una pattuglia a cui potrete dare ordini, attaccare un determinato obbiettivo, coprirvi le spalle, ritirarsi, particolare spesso essenziale per le sorti della battaglia), con la Tiger's Claw o per sbeffeggiare il nemico, provocandolo e distraendolo dall'attacco dei vostri compagni. Nella sezione di navigazione potete rivedere la mappa della missione con i punti NAV da raggiungere e pattugliare, cambiare i prossimi punti di destinazione, etc.



I caccia che piloterete dipendono dalla missione che dovrete svolgere: ci sono tutti i caccia del primo Wing Commander, il piccolo velocissimo Hornet, i "medi" Scimitar e Rapier oltre al mitico Raptor. Idem dicasi per i mezzi Kilrathi: si va dal piccolo caccia Salthi alle corazzate di classe Fralthi fino alla portaerei Snakier, vera nemesi della Tiger's Claw.
Anche i controlli ci sono tutti, anche se non sono esattamente di immediato utilizzo, visti i limitati tasti del joypad (c'è anche un'opzione per l'utilizzo di un extended joystick, ma non abbiamo avuto la possibilità di verificarne la funzionalità). C'è poi la selezione dei cannoni (laser, neutron o mass driver a seconda dell'astronave), dei missili (qui si va da stupidi razzi a missili a ricerca di calore, i lentissimi missili a ricerca di immagine e i più divertenti: quelli che inquadrano un nemico a caso che vi gira attorno), gli afterburner, l'autopilota, la selezione degli obiettivi sul radar e perfino le visuali esterne dell'astronave: l'unica cosa di cui si sente la mancanza è un mouse per un controllo un po' più accurato.

Stefano Giorgi

piere tutta una serie di missioni del tipo sopra descritto: pattugliamento, attacco, scorta, durante l'evolversi delle sorti della guerra a bordo della Tiger's Claw. Oltre alla quantità industriale di animazioni renderizzate decisamente spettacolari, potete parlare con i vostri compagni di missione, ottenendone utili informazioni, e ancora esercitarvi con il simulatore di combattimento o salvare la

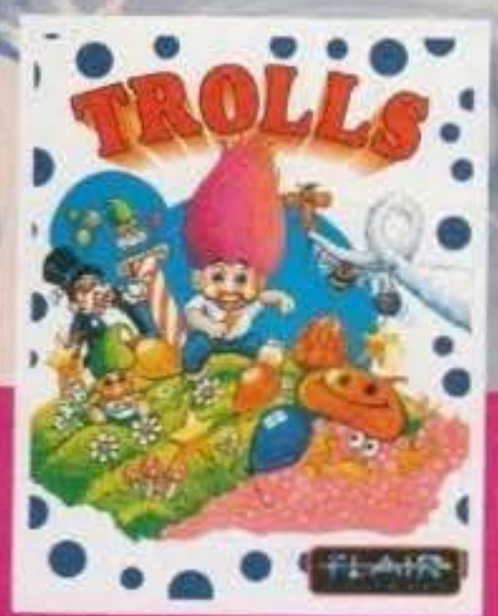


3DO

Wing Commander sembrerebbe davvero il gioco ideale per 3DO, tra grafica in bitmap e animazioni renderizzate. Peccato solo che WC cominci ad essere un gioco un po' vecchiotto per una macchina nuova come il 3DO. Super Wing Commander è infatti molto simile alla vecchia versione PC e la grafica di tipo bitmap, anche se su 3DO è tutta un'altra cosa, è ormai decisamente superata da sistemi come poligoni in texture mapping e shading degli ultimi simulatori. Anche dal punto di vista dell'accuratezza simulativa WC non è mai stato esattamente il massimo: sul manuale sono riportate un paio di tecniche di combattimento, ma in definitiva si finisce sempre cole cercare il puntino rosso al centro del radar: anche da questo punto di vista è stato, a mio parere, di gran lunga superato da giochi come X-Wing.
Nulla di grave, comunque, ai tempi ero un grandissimo appassionato della serie e trovo che Wing Commander abbia un grosso fascino tutt'ora, le abbondanti animazioni renderizzate su 3DO sono poi, al solito, qualcosa di meraviglioso, ottimo naturalmente anche il sonoro e altrettanto vale per la realizzazione tecnica: il gioco è fluidissimo e, ovviamente, graficamente non c'è paragone con le vecchie versioni.
Purtroppo, come molto altri giochi per 3DO, anche Super Wing Commander ha delle grosse lacune per quanto riguarda la giocabilità: l'area dello schermo relativamente piccole, i comandi non troppo immediati, ma soprattutto il controllo da joypad parecchio impreciso (schizza troppo velocemente di qua e di là, la cosa che maggiormente mi è mancata e un caro buon vecchio mouse) acuiscono ancora maggiormente il sopracitato difettuccio di WC come simulatore, rendendolo i combattimenti perfino frustranti, talvolta.

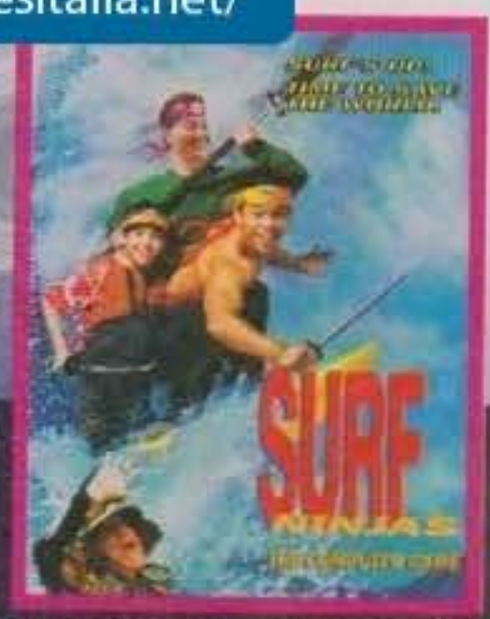
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ISPIRATO ALLA POPOLARISSIMA SERIE DI CARTONI ANIMATI: PROTAGONISTA UNA COMUNITA' DI BIZZARRI E STRAVAGANTI GNOMI.

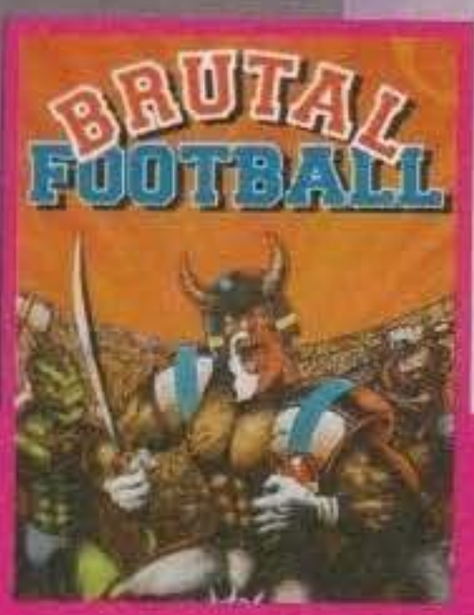
OVVERO...DUE GIOCHI AL PREZZO DI UNO! INSIEME UNA MICIDIALE OFFENSIVA SFERRATA ALLE FORZE ALIENE E UN GIOCO A PIATTAFORME ESILARANTE!



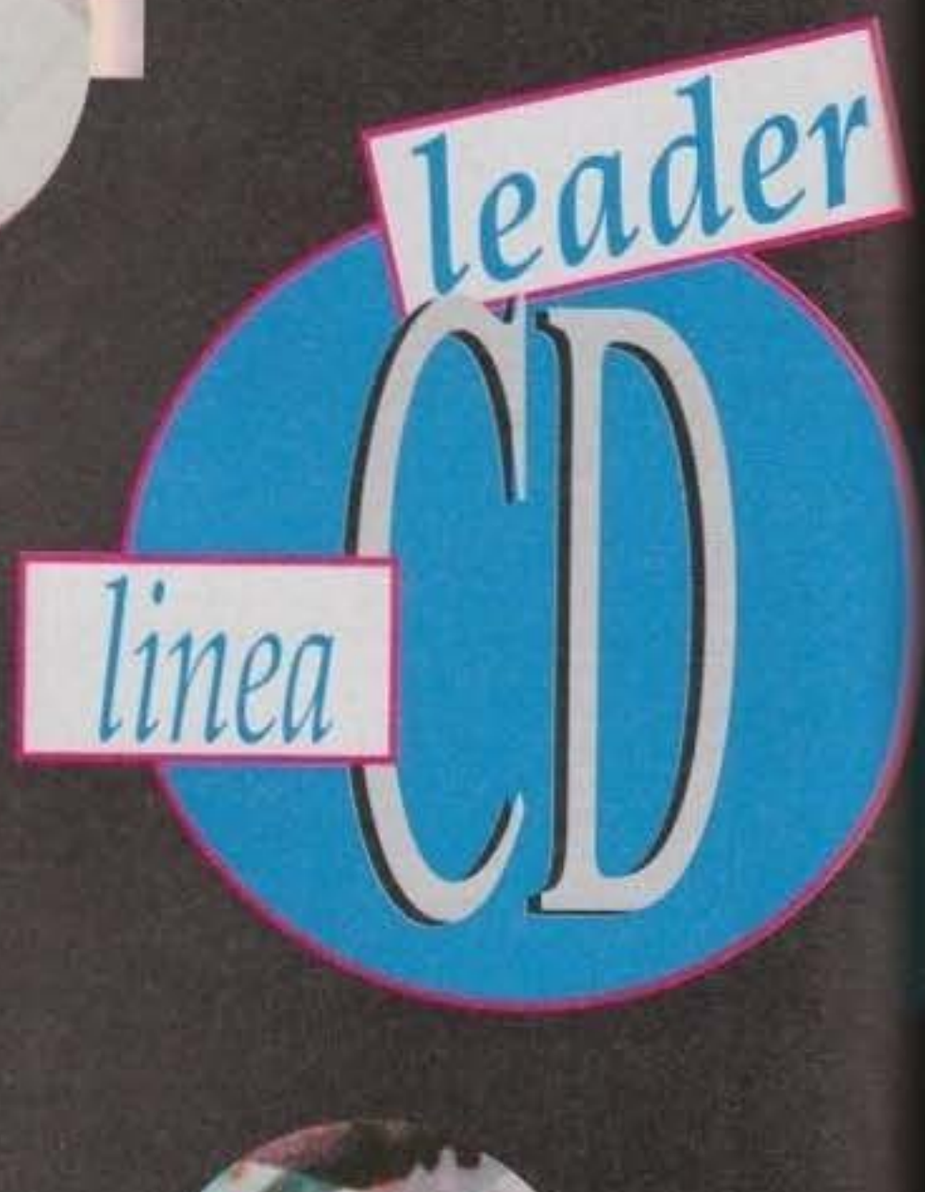
ISPIRATO AD UNO DEI FILM PIU' ATTESI DELLA STAGIONE CINEMATOGRAFICA, PROPONE LE AVVENTURE DI UN GRUPPO DI RAGAZZI, VERI E PROPRI MAESTRI NELLE TECNICHE NINJA.

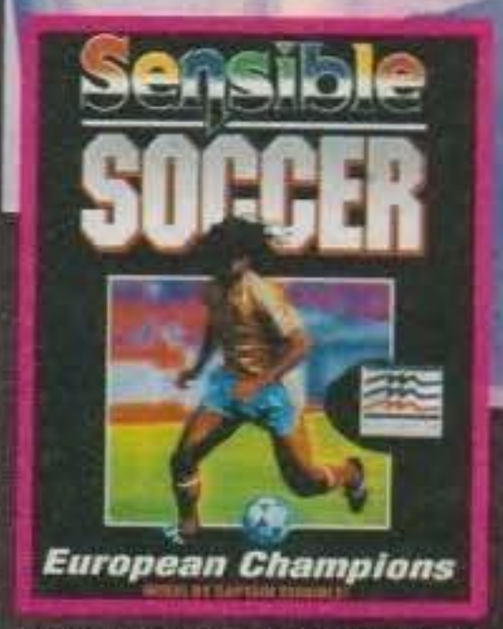
LE NUOVE AVVENTURE DI UN SIMPATICO CAVERNICOLO, CHUCK ROCK, E DELLA SUA BIZZARRA FAMIGLIA. UNA NUOVA, GRANDE SFIDA ALL'INSEGNA DEL DIVERTIMENTO!

INSIEME OTTO DIFFERENTI SPECIALITA' INVERNALI, TRA CUI: LA DISCESA LIBERA, LO SLALOM GIGANTE, IL BOB E IL PATTINAGGIO DI VELOCITA'.

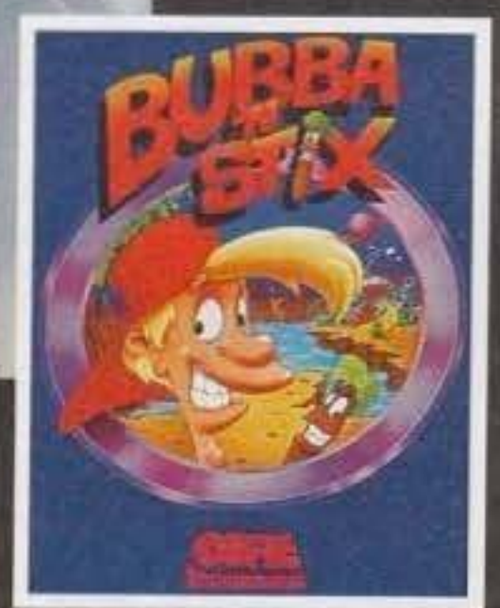


NEL GIOCO, ISPIRATO AL CALCIO, SQUADRE DI ANDROIDI SCENDONO IN CAMPO PER DISPUTARE VERI E PROPRI COMBATTIMENTI CORPO A CORPO, TRASCURANDO QUALSIASI TIPO DI REGOLA.





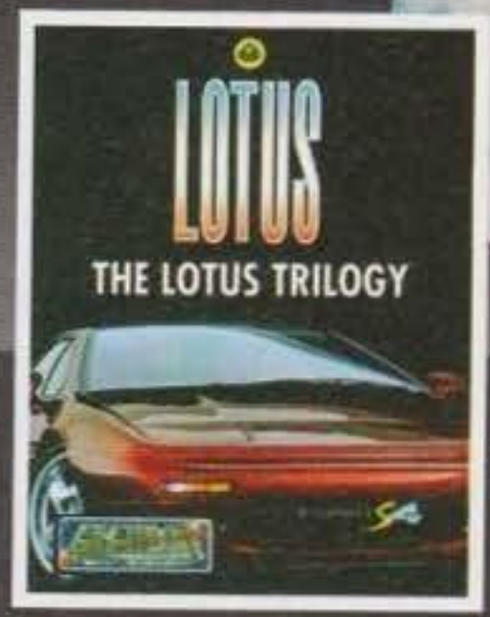
SEMPLICEMENTE UNO DEI PIU' ACCLAMATI GIOCHI DI CALCIO DI TUTTI I TEMPI!



PROTAGONISTI DI MILLE PERIPEZIE UNO SCOMBINATO EROE IN STILE CARTONE ANIMATO, BUBBA APPUNTO, E IL SUO INTELLIGENTE BASTONE EXTRATERRESTRE, STIX.

IN UNA STERMINATA CITTA' DEL FUTURO IL GIOCATORE SI MISURA CON UNA SERIE DI SPARATORIE FRENETICHE, INDAGINI E MISSIONI

" SHOOT-EM-UP " INCREDIBILMENTE GIOCABILE E TECNICAMENTE REALIZZATO ALLA PERFEZIONE. 32 TIPI DIVERSI DI ARMI, 5 LIVELLI DI GIOCO.



SIMULAZIONE DI GUIDA. A DISPOSIZIONE L'INTERA RACCOLTA DEI GIOCHI LEGATI ALLA LOTUS, UNA FRA LE PIU' VELOCI E FIAMMANTI AUTOMOBILI DA COMPETIZ

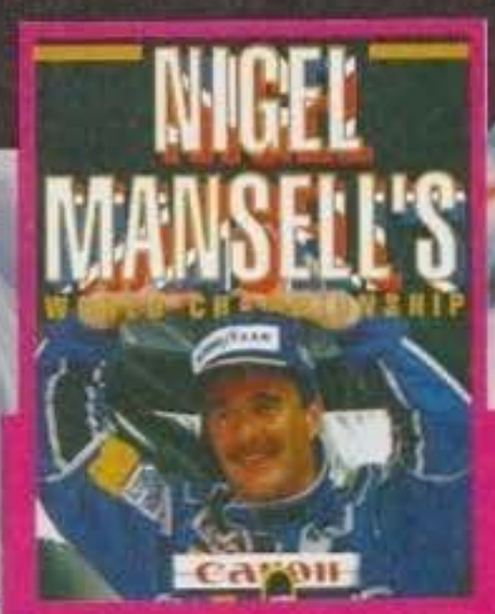
COMPITO DEL GIOCATORE: RITROVARE LA FIGLIA DI UN SULTANO IMPRIGIONATA DA UN MALVAGIO VISIR E TENTARE UN'EROICA FUGA

I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

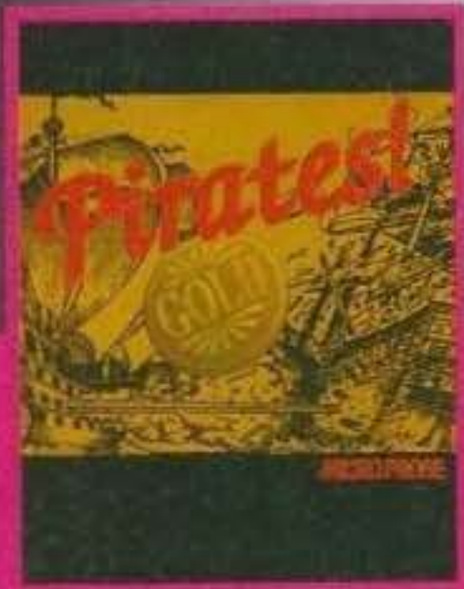
http://www.oldgamesitalia.net/



TUTTO IL BRIVIDO DELLA FORMULA 1 SIGLATA DAL GRANDE PILOTA INGLESE, VINCITORE DELLA PASSATA EDIZIONE DEL CAMPIONATO DEL MONDO.

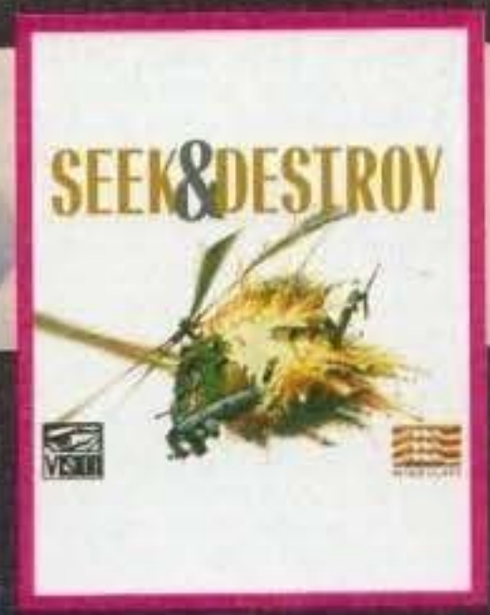
NEI PANNI DI UN PILOTA DI CACCIA IL GIOCATORE DEVE PORTARE A TERMINE UNA SERIE DI MISSIONI, COMMERCIARE E ... GUARDARSI DAI PIRATI SPAZIALI!

NELLA MIGLIORE TRADIZIONE ORIENTALE IL GIOCATORE SI MISURA CON UNA SERIE DI COMBATTIMENTI CORPO A CORPO.

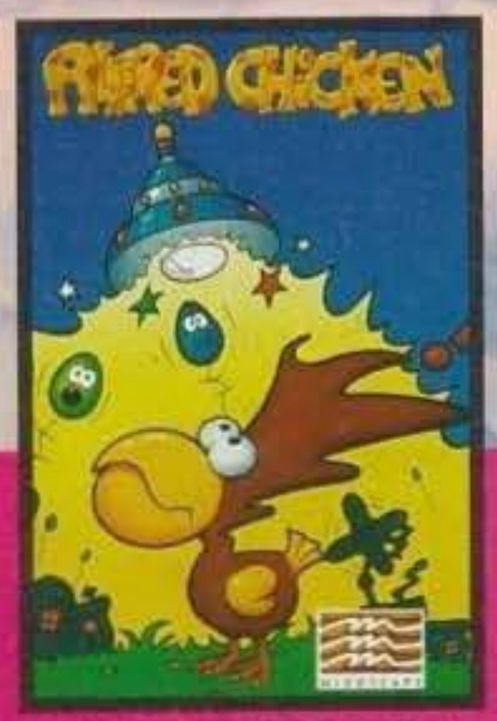


DAL CLASSICO DI SID MEIER UN'APPASSIONANTE AVVENTURA NEL MAR DEI CARAIBI, NIENTEMENO CHE AL COMANDO DI UNA NAVE DI PIRATI!

UNA SFIDA SENZA ESCLUSIONI DI COLPI, UN AVVINCENTE 'PICCHIADURO' SULLA FALSA RIGA DI "STREET FIGHTER".

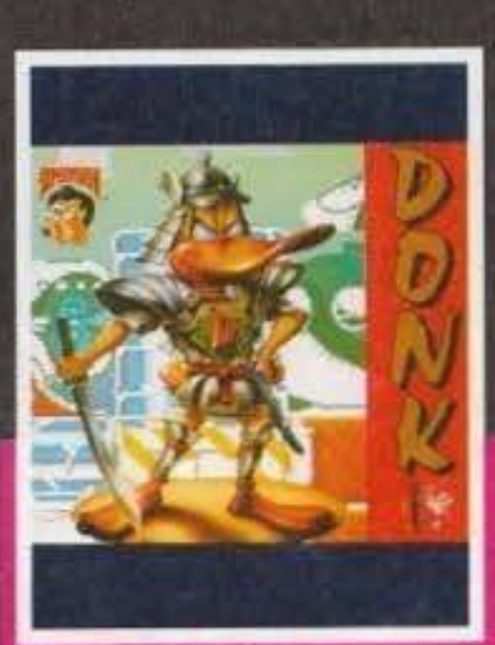


IL GIOCATORE, AI COMANDI DI UN ELICOTTERO APACHE, DEVE PORTARE A TERMINE UN CERTO NUMERO DI INCURSIONI IN TERRITORIO NEMICO.



UN DIVERTENTE GIOCO A PIATTAFORME. PROTAGONISTA UN POLLO, ALFRED, IMPEGNATO A FRONTEGGIARE UN GRAN NUMERO DI MINACCIOSI NEMICI.

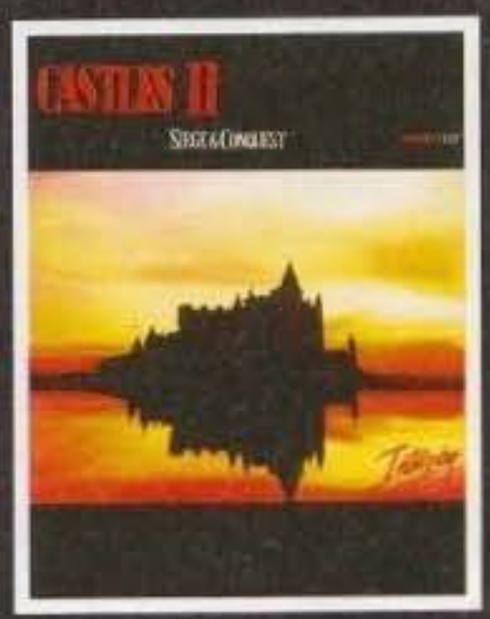
ACCENDI IL TUO AMIGA CD32 Commodore E FAI SCOPPIARE IL DIVERTIMENTO!



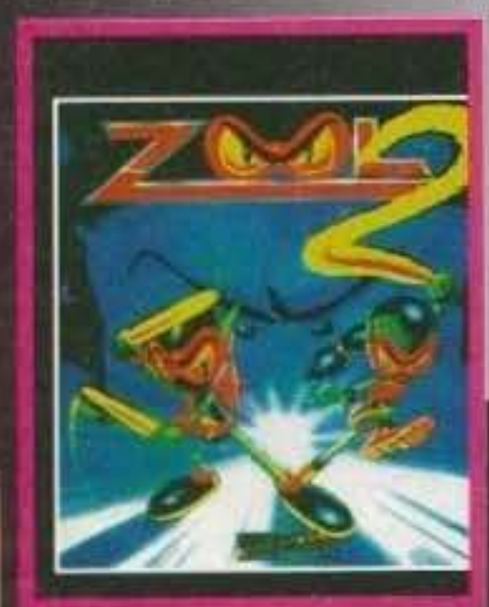
GIOCO A PIATTAFORME. PROTAGONISTA UN BUFFO PAPERO SAMURAI, ALLE PRESE CON UNA VARIETA' DI OSTACOLI DEI QUALI SBARAZZARSI, DISSEMINATI IN PIU' DI 100 LIVELLI DI GIOCO.

UN VELOCISSIMO GIOCO DI CORSE CHE PERMETTE DI DISPUTARE UN INTERO GRAN PREMIO!

NELLA CONFEZIONE "PROJECT - X"!



RICORRENDO ALLA DIPLOMAZIA, ALLA FORZA E PERFINO ALL'INGANNO IL GIOCATORE PUO' EDIFICARE, STRINGERE D'ASSEDIO O CONQUISTARE DEI CASTELLI NELL'INGHILTERRA DEL MEDIOEVO.



ANCORA UNA VOLTA LA BATTAGLIERA ZOOL E' IMPEGNATA A DIFENDERE L'ENNESIMA DIMENSIONE DALL'ATTACCO DI UN MINACCIOSO ESERCITO.

LEADER DISTRIBUZIONE
0332/874111 - FAX 0332/870890
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Musicalmente Parlando...

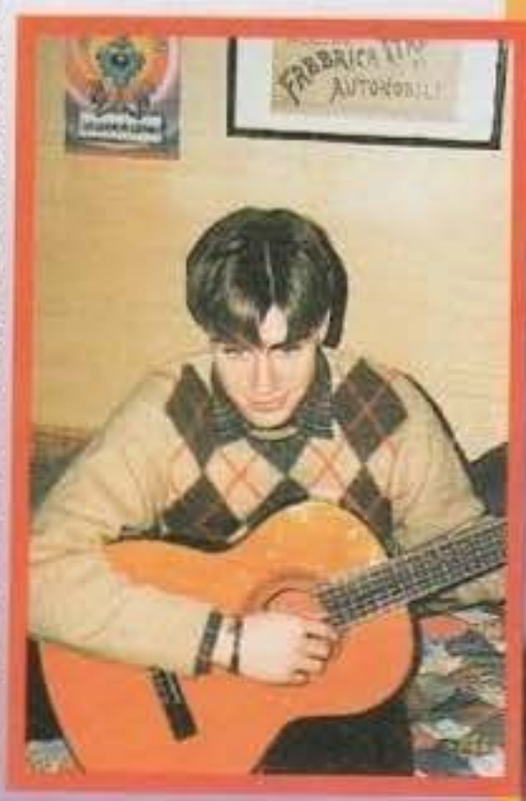
BOVABYTE

BovaByte si lancia alla grande anche nel mondo della musica. Presto sarà disponibile il Mini CD di cui parliamo in queste pagine. Non perdetelo!

Il Gianni Ama La Michela!

Musica e Computers
DUE ARTISTI E DUE PASSIONI IN COMUNE
Paolone & Dave si confessano per voi

L'idea è nata così, un giorno, parlando con il nostro amico filosofo John-Acceche Maranzanoli, per gli amici "il Gianni" (non a caso, noi due siamo gli unici a poterlo chiamare così). Il povero pensatore stava attraversando una grave crisi psicologica e morale, dovuta a una cocente delusione amorosa. Il Gianni, infatti, si era perdutamente invaghito di una famosissima modella di fama internazionale, tale La MichelA De Scavionis, figlia del marchese De Scavionis e di Mirella Guazzalina, unica erede dell'idraulico di fiducia del padre del nobiluomo. Il nostro carissimo amico non sapeva proprio farsi una ragione di quanto fosse accaduto, non riusciva a motivare quell'assurdo due di picche che gli eccheggiava ricorsivamente nella testa (e non c'era Aspirina in grado di lenire quel dolore straziante), così confidò tutto a noi, non senza farci preventivamente giurare che non l'avremmo detto a nessuno. Ma i nostri giuramenti, si sa, valgono più o meno come una banconota da tremila lire, e così abbiamo cercato di esorcizzare il suo male con la vecchia massima "canta che ti passa". Imbracciata che ebbe la chitarra, il fido Dave strimpellò due accordi che, pochi passaggi più tardi, diventarono la struttura portante dell'intera canzone, un brano folk progressivo psichedelico tedesco, con qualche richiamo qua e là alla tradizione western. La mente prolifica del Gianni si risvegliò subito dal doloroso torpore, e riacquistò l'antico vigore di sempre, componendo all'istante la parte testuale del brano. Mai una canzone ci parve così densa di poesia e si sentimento, mai un brano colpì il nostro cuore come fecero le vibranti note de "il Gianni Ama la MichelA": da qui alla produzione di un disco il passo fu veramente breve. Contattammo un noto agente discografico segreto, un vero 007 della musica, il quale ascoltò il nostro pezzo e disse "Se hanno avuto successo Canino e Vallesi, non vedo proprio perchè non dovreste averlo anche voi...". E il resto è storia: dopo una settimana di durissimo lavoro in studio, le cinque versioni de "Il Gianni Ama la MichelA" sono finalmente pronte. Per essere commercializzate il 5 giugno. Noi, intanto, per non lasciarvi a bocca asciutta fino allora, abbiamo deciso di comporre una versione ridotta dello stesso brano (versione originale folk progressivo psichedelico tedesco con annesse citazioni western più batteria techno) e ridurla a modulo ProTracker. Potete tirarla tranquillamente giù dalla sezione moduli di ULTIMO IMPERO - si chiama "ILGIANNI.MOD" (fatela girare, mi raccomando! NdP).



NB: le foto che pubblichiamo in queste pagine sono un'esclusiva rarità, in quanto risalgono all'epoca dei primi vagiti musicali di Dave (si parla ormai di anni). In particolare, nelle foto di questo box lo vediamo con la sua prima chitarra (mitica!), un Paolone con la sua prima tastiera, e una vera rarità: la mitica coppia Dave/Gianni posa prima di una turnèe con la sua unica fan...

Who's wh0!
IL GIANNI AMA LA MICHELA

Vediamo un po' chi ha messo letteralmente in piedi questo brano:
Il Gianni: ispiratore del brano, potrete ammirare la sua voce aggraziata negli insulti lanciati all'oggetto del suo amor non corrisposto, proprio sul limitar del brano (Gianni, sei un poeta! NdP)
La MichelA: musa ispiratrice, nonchè gran gnocca. Ci ha pestato a sangue con la sua personalissima tecnica, l'"hair uppercut" (un gancio effettuato col folto crine, ma che fa un male, ma un male...)
Il Dave: lead guitar e voce principale.
Il Paolone: quello che ulula in sottofondo, nonchè autore dei cori sgraziati.
Il Mini CD: è il supporto su cui sono incise le cinque diverse versioni del brano:
- Folk progressivo psichedelico tedesco con richiami western (original version)
- Techno progressiva psichedelica tedesca con richiami soul (disco versione)
- Death Version (versione cattiva che si ispira senza mezzi termini alla produzione discografica dei "Defecation")
- Mozart Remix (musica classica con richiami alla musica funebre da chiesa).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Intervistiamo i protagonisti! VITE PARALLELE

Dato che un brano come "Il Gianni Ama la MichelA" non può non essere considerato l'evento musicale del millennio, abbiamo deciso di intervistare i due protagonisti principali della storia, assaporando dalla loro viva voce il dramma che si era consumato in precedenza...

INTERVISTA AL GIANNI

Favolosoo! Incredibile! Chi può offrirvi così tanto? Noi della redazione di BovaByte siamo perfino riusciti a strappare un'esclusiva intervista al nostro eclatante filosofo ispirato da una musa, ovvero il tanto acclamato Il Gianni!!! Evviva!!! Bene, ma non perdiamo tempo inutilmente e passiamo subito al resoconto dell'intervista, a cura del Paolone...

Paolone: Buongiorno, lei è il grande filosofo Il Gianni, vero?

Il Gianni: Prego, io mi chiamo John-Acceche Maranzanoli e sono un veterano dello sport. Ho inventato tanti sport simpatici ma che nessuno ha mai voluto finanziare.

Paolone: Ah sì? Siamo curiosissimi, avanti, ci dica qualche nome...

Il Gianni: Beh, per esempio c'è il calciolippa, ispirato a un antico sport praticato dagli indigeni del Guatemala del Sud, dove lo scopo del gioco è tirare un teschio scorticato in porta con le stesse regole del calcio nostrano. Solo che lì si fa tutto coi bastoni, e con questi ultimi è anche possibile massacrare gli avversari.

Paolone: Interessante, davvero. Ma veniamo al nocciolo della questione, al bandolo della matassa, al dunque inzomma... Lei, La Michela, come l'ha conosciuta?

Il Gianni: "conosciuta", non esageriamo... Diciamo che l'ho incontrata qualche volta tra le mura della mia vecchia scuola. Io facevo terza per la quinta volta, lei era una primina, ma così carina...

Paolone: Capisco, lei è anche un po' pedofilo, dica la verità...

Il Gianni: no, non ci siamo capiti. Quando lei faceva già quinta, ed era dunque una donna di diciannove anni, e io facevo quinta per la seconda volta, ci siamo trovati in classe insieme. Ci scambiammo una merendina all'intervallo, e scoccò la scintilla...

Paolone: Ma lei amava un altro...

Il Gianni: "amava un altro", non esageriamo. Diciamo che ne amava uno diverso ogni giorno. Ma quando toccava a me c'era il compito in classe di latino, e io per non rischiare la media del cinque me ne sono stato a casa, perdendo questa irripetibile occasione.

Paolone: straziante, certo che deve essere brutto perdere l'occasione migliore per aprire una breccia nel cuore della donna che si ama...

Il Gianni: ma no, cosa ha capito, io mi riferivo al fatto che, quella volta, tutti recuperarono la versione del compito due ore prima che questo si svolgesse: pigliarono tutti otto o nove, e io me ne rimasi con la mia media del cinque...

Paolone: Che tempra signor Il Gianni! Dimostri a tutto il mondo la rude scorza di cui è fatto, faccia un gesto che provi la stoica sopportazione della delusione amorosa!

Il Gianni: La MichelAaaa.... PRRRRRRRRRRRRT!

Paolone: Ma cos'era, UNA PERNACCHIA!? Ah, signor Il Gianni, come (non) vorrei essere come lei!

Il Gianni: Comunque, cari amici lettori, tiratevi giù il modulo: anche se è lunghino... E' MONDIALE!

(Nella foto, un discepolo si inchina al grande maestro, Il Gianni)

INTERVISTA ALLA MICHELA

Favolosoo! Incredibile! Chi può offrirvi così tanto? Noi della redazione di BovaByte siamo perfino riusciti a strappare un'esclusiva intervista alla musa ispiratrice del nostro eclatante filosofo, ovvero la tanto agognata La MichelA!!! Evviva!!! Bene, ma non perdiamo tempo inutilmente e passiamo subito al resoconto dell'intervista a cura di Dave...

Dave: Buongiorno, o musa ispiratrice, La ringrazio cortesemente per l'opportunità concessaci...

La MichelA: quale opportunità? Perchè non lo scrivete che avete dovuto pagarmi per trascinarmi qui?

Dave: Beh, per la verità speravo di passare questo piccolo dettaglio sotto silenzio... Beh, ma passiamo ad altro. Che sensazione si prova ad essere la musa ispiratrice di un filosofo così famoso?

La MichelA: Famoso? Per la verità questa è la prima volta che sento pronunciare il suo nome...

Dave: Va beh, caliamo un velo pietoso anche su questo dettaglio... Va bene, ma ora lo sapete chi è, vero?

La MichelA: Oh certo, quell'idiota si è messo a cantare quella schifezza che ha osato definire "canzone di sentimento" sotto il balcone di mio padre, che non è stato per niente contento e gli ha rovesciato un catino di acqua bollente in testa...

Dave: un momento, come osate definire "Il Gianni Ama La MichelA" una schifezza? C'è gente che ha sputato sangue per portarla a termine! (per esempio il chitarrista, che poi sarei io, NdD).

La MichelA: Sputare sangue per fare una schifezza del genere?! Ma se il mio cuginetto di tre anni, che ha preso lezioni di chitarra per corrispondenza, è più bravo di quell'imbranato del chitarrista!

Dave: Scusi se lo sottolineo, ma il chitarrista in questione sono io...

La MichelA: Ah, e hai pure il coraggio di spacciarti come chitarrista? Fossi in te andrei a nascondermi...

Dave: Grazie...

La MichelA: Adesso mi sono stufata di rispondere a domande idiote, mi vuoi dire il vero motivo per cui mi hai fatto venire qui?

Dave: Beh, se devo essere sincero questa è solo una messa in scena per farvi incontrare...

La MichelA: Che cosa!!? Ora ti faccio vedere io, pezzo di deficiente [...] (sostituire la parte mancante con rumori onomatopeici di schiaffi e cartoni sul naso...).

Dave: Ma La MichelA! Si calmi un attimo, io non ho fatto nulla di male!

La MichelA: Sarò io che ne farò a te se non sparisci in un battibaleno dalla mia vista, tu e quell'idiota del tuo amico idiota...

(Nella foto, la MichelA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOSSIER: ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Finalmente... Dopo anni di attesa, i grandi appassionati di Advanced Dungeons & Dragons stanno per vedere soddisfatto il proprio sogno: sta per arrivare la traduzione ufficiale del cavallo di battaglia della T.S.R.! Per il momento la data di uscita non è ancora certa ma, dopo numerosi ritardi e slittamenti, sembra che ci siano speranze per Giugno; nel frattempo, potrete gustarvi questa breve introduzione al gioco.
Andrea Fattori

Correva l'anno 1978, il momento in cui Dungeons & Dragons conosceva il successo presso il grande pubblico, affermandosi come evento ludico del momento: Gary Gygax, già autore del precedente titolo insieme a Dave Arneson, decise che era il momento giusto per proporre qualcosa di nuovo, una versione più precisa e completa del primo prototipo di Gioco di Ruolo, un sistema adatto anche per i più esigenti e puntigliosi. Così prese vita Advanced Dungeons & Dragons...

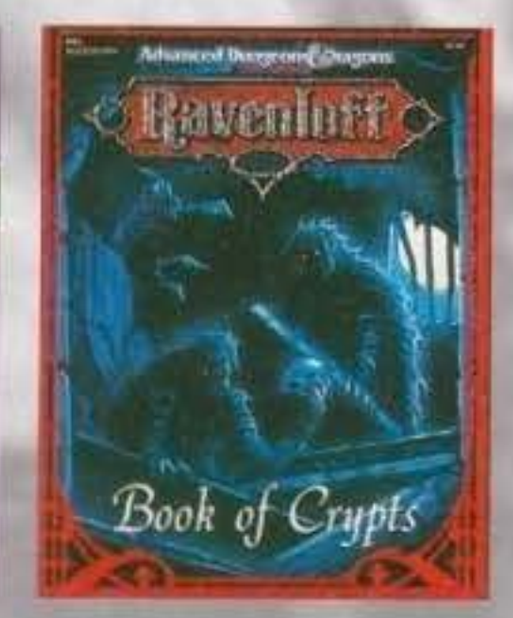
Come abbiamo annunciato all'interno dell'articolo dedicato alla Salone del Giocattolo, l'uscita di AD&D non dovrebbe essere molto lontana, anche se è difficile stabilire una data precisa vista la mole di lavoro che i traduttori si sono trovati a fronteggiare.

Data l'importanza del gioco, vale comunque la pena di cominciare a introdurlo, in particolare esaminando la sua storia e la sua evoluzione negli Stati Uniti. A tutt'oggi, AD&D detiene un vero e proprio record di vendite nel campo dei Giochi di Ruolo, tradotto in tutto il mondo e conosciuto in almeno due o tre galassie. Il gioco nasce fondamentalmente dalla necessità di creare un sistema più approfondito e realistico di quello offerto da Dungeon & Dragons, una necessità palesatasi dopo anni di gioco con il precedente sistema. Effettivamente, è innegabile che D&D sia estremamente semplicistico e talvolta assolutamente irrispettoso delle leggi naturali (ma questi possono essere anche dei pregi...).

I personaggi che si possono interpretare sono solamente sette, gli Elfi devono per forza essere guerrieri/maghi e gli hobbit guerrieri/ladri , i combattimenti sono ridotti a semplici tiri di dado, privi di qualsiasi riferimento realistico, e via dicendo. Questo non è assolutamente strano, considerato che si è trattato del primo GdR della storia ludica, ma alcuni giocatori hanno cominciato presto a sentirsi un po' "costretti" dalla limitatezza delle regole, manifestando il bisogno di un sistema più completo e complesso. Gygax allora, invece di perdere a tempo a creare espansioni e regole opzionali per D&D, ha giustamente pensato di dare vita a un sistema nuovo, totalmente indipendente dal proprio primo lavoro, lasciando così Dungeons & Dragons a tutti coloro che non desiderano complicarsi troppo la vita e ai neofiti.

AD&D nasce dunque con il preciso intento di essere realistico, complesso ed estremamente vasto, adatto a essere utilizzato per ambientazioni molto diverse tra loro. Sotto la penna di Gygax iniziano a fiorire e a prosperare tabelle e schemi riassuntivi in quantità industriale, nel tentativo di coprire ogni singola possibilità che si potesse verificare nel corso di una partita: tabelle per la direzione del vento e della corrente, per i centimetri di circonferenza toracica degli orchi, per il colore della polvere sotto i mobili...

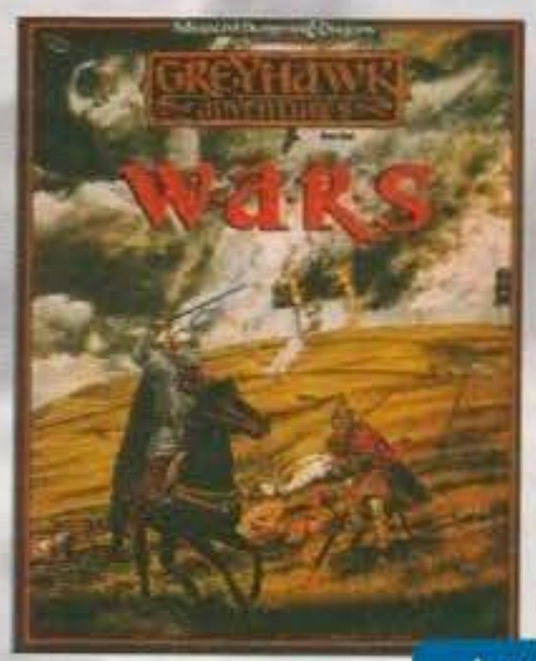
Il successo presso il pubblico fu praticamente immediato, e se possibile ancora più straordinario di quello riscosso da Dungeons & Dragons. I giocatori, stufi del sistema di gioco di D&D o, semplicemente, attratti dalla magica parola "Advanced", correvano a comprare il nuovo capolavoro di Gygax, certi di potervi trovare tutte le risposte alle inevitabili domande che nascono giocando con un GdR. Ma coloro che si aspettavano semplicemente una versione più complessa del primo gioco, restarono indubbiamente sorpresi nel vedere le differenze intrinseche esistenti tra i due prodotti. Advanced Dungeons & Dragons non era solo una ricerca forsennata di tradurre in tabelle tutto lo scibile umano, bensì un gioco con una visione completamente diversa dell'avventura, dove la semplice ricerca di soldi e punti esperienza veniva travolta da un fortissimo spirito epico, dove le campagne abbandonavano le forsennate cacce al mostro, in favore di scenari molto più intensi e intrisi di spirito cavalleresco.

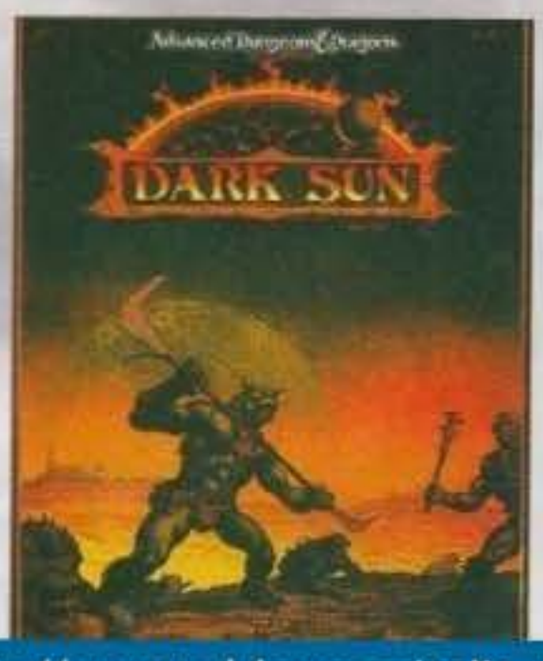


Dal 1978 è passato ormai molto tempo, soprattutto parlando in termini ludici: in questi anni sono fioriti regolamenti indubbiamente superiori a quello di AD&D, che oggi appare forse un po' troppo vecchio, e ambientazioni di tutti i generi, dai classici letterari (Tolkien, Howard, Gibson, Lovecraft...) fino ai cartoni animati. Eppure, Advanced Dungeons & Dragons continua a riscuotere un grande successo tra il pubblico. Il motivo, apparentemente inspiegabile e misterioso, è in realtà estremamente semplice e si può ricondurre a due fattori principali. Il primo, di carattere tecnico, riguarda l'incredibile quantità di mondi che sono stati sviluppati intorno al sistema di AD&D, e che possono sempre essere collegati tra loro: dai classici Forgotten Realms al nuovo e caldissimo mondo di Dark Sun, dall'epica Dragonlance al Fantasy-Horror di Ravenloft, dalla pseudo-fantascienza di Spelljammer fino al medioevaleggiante Greyhawk. I Master possono, cambiando unicamente moduli ed espansioni, passare rapidamente da un'ambientazione all'altra, fuggendo così dalla monotonia di partite sempre uguali. L'altro motivo, di carattere più sottile, è legato alla libertà offerta dal gioco e dalla possibilità di sbizzarrire la fantasia: se infatti giochi come Girsa e Stormbringer superano ampiamente, per qualità descrittiva e tecnica, qualsiasi mondo di AD&D, è anche vero che questi sono strettamente legati ad ambientazioni ben precise, dalle quali è impensabile fuoriuscire (un cavalieri di draghi nel mondo di Tolkien? Sarebbe uno scandalo!).

Naturalmente l'Advanced possiede anche dei lati negativi, che non si limitano unicamente all'età del sistema di gioco, primo tra tutti il prezzo, veramente alto quando si tratta di comprare i moduli base e, magari, qualche supplemento. Inoltre, le traduzione di AD&D in Europa hanno avuto raramente il successo sperato e, per quanto il gioco continui a essere uno dei più grandi classici in America e in Inghilterra, non è riuscito a riscontrare il favore dei giocatori sul continente.

Avremo comunque tempo di parlare più avanti dei meriti e dei difetti del gioco, e solo il tempo potrà dirci se AD&D è destinato a diventare un classico in Italia. Per il momento limitiamoci ad aspettare l'uscita dei moduli base, poi si vedrà!!!





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

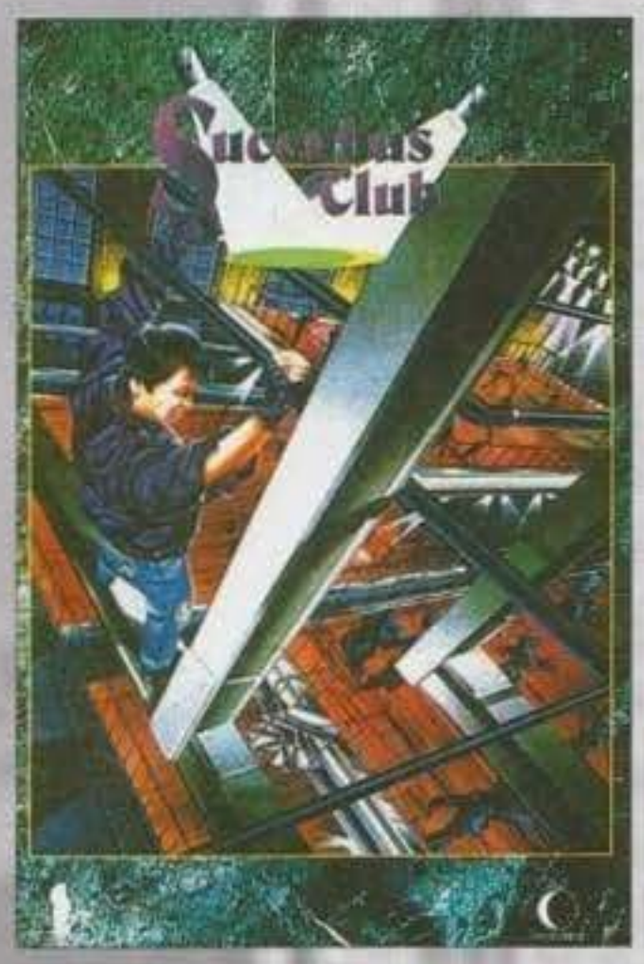
http://www.oldgamesitalia.net/

SFIDA ALLA NUOVA REPUBBLICA

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana... beh, adesso vediamo di non esagerare: in realtà si trattava solo dello scorso anno, forse anche meno, e il luogo così remoto era San Marino. In quell'occasione, durante una manifestazione interamente dedicata a Guerre Stellari, abbiamo raccolto un'esclusiva intervista con Timothy Zahn, l'autore del libro "L'Erede dell'Impero", prima puntata di una trilogia destinata a rimettere in gioco le sorti della grande saga di fantascienza, e che ha riscosso un successo di pubblico davvero notevole (a tutt'oggi riceviamo telefonate di lettori impazienti di vedere il seguito del romanzo!). Insieme al libro, ricorderete, abbiamo parlato anche del sourcebook per il Gioco di Ruolo di Guerre Stellari, dal titolo di "Guida all'Erede dell'Impero", grazie al quale era possibile ricostruire e rivivere le emozionanti avventure narrate da Zahn, nonché spostare le proprie partite in un contesto diverso da quello più classico proposto dai tre film.

Oggi, arriva finalmente il secondo capitolo dell'epopea di Luke Skywalker, Ian Solo e compagni: la Sperling & Kupfer presenta infatti il seguito de L'Erede dell'Impero, con il titolo di Sfida alla Nuova Repubblica (Dark Force Rising nell'edizione originale), dove potrete assistere a una serie di rivelazioni, colpi di scena e imprevisti davvero colmi di suspance. Ma, quello che forse più importa agli appassionati di GdR, la Stratelibri presenta puntualmente anche la seconda guida dedicata all'opera di Timothy Zahn, "Guida a Sfida alla Nuova Repubblica". Il volume, principalmente una raccolta di informazioni e dati, con la presentazione e le statistiche dei personaggi, dei mezzi, delle razze e dei luoghi presentati all'interno del racconto, si presenta come ideale seguito del primo sourcebook, del quale arricchisce e completa le informazioni.
Se vi è piaciuto il primo libro, vi garantisco che non resterete delusi da Sfida alla Nuova Repubblica e, se vi siete divertiti a giocare nel mondo narratoci da Timothy Zahn, non dovete farvi sfuggire il nuovo sourcebook per Guerre Stellari.

Succubus Club



La vita eterna: un sogno, un'utopia per molti, per coloro che non potranno mai raggiungerla; un incubo, una tremenda maledizione per coloro che l'hanno ottenuta...
Stiamo naturalmente parlando dei vampiri o, meglio, di Vampiri, il Gioco di Ruolo della DaS Production, realizzato in collaborazione con I Giochi dei Grandi. A meno che non stiate leggendo questa rubrica per la prima volta, avrete probabilmente già sentito ampiamente parlare di questo GdR, che già da mesi sta riscuotendo l'approvazione di un grande numero di giocatori. Il mondo all'interno del quale ci si muove è il nostro, ma viene condito dalla presenza - estremamente reale, anche se fuggevole - di forze arcane e soprannaturali, i temibili vampiri, i signori della notte e succhiatori di sangue e anime.
Succubus Club è il luogo dove i vampiri si incontrano e si scontrano, un famoso locale di Chicago all'interno del quale, all'insaputa dei poveri mortali, le oscure trame delle anime immortali vengono tessute. Qui si possono incontrare amici e nemici, vita e morte, sicurezza e pericoli, oltre, naturalmente, agli ingenui umani dai quali suggere la linfa vitale.
Il modulo, 146 pagine ornate dalla grafica che caratterizza tutti i prodotti di questa collana, contiene una dettagliata descrizione del locale, naturalmente con tanto di personaggi principali e oscure trame di tradimenti e menzogne. Oltre al materiale di base, il volume contiene anche sei avventure, tutte rigorosamente legate al Succubus Club, che diventerà un vero e proprio punto focale per la "vita" dei vostri succhia-sangue.
Se cercate emozioni e avventura, il Succubus vi aspetta, pronto a inghiottirvi nella propria oscurità...

NOTTI DI PAURA CON LA CLEMENTONI

Dopo il grande successo dei fumetti, dei videogiochi e dei Giochi di Ruolo dedicati all'horror, ora anche i giochi da tavolo sembrano indirizzarsi sempre più frequentemente verso questo particolare genere. Ne è un chiaro esempio la Clementoni, che ci propone due prodotti (o, per essere più precisi, un prodotto e una nuova collana) che hanno come tema la paura.

Il primo è un'espansione per Atmosfear, il gioco interattivo con videocassetta che, da oltre un anno a questa parte, sta appassionando moltissimi giocatori. Protagonista di questa ennesima espansione è la Strega, con una nuova videocassetta e nuovi mazzi di carte.
Totalmente nuova è invece la serie degli "Horror Gallery Puzzle". Apparentemente si tratta di comunissimi puzzle, il cui unico tratto particolare è il fatto di rappresentare i più famosi personaggi della produzione horror, ma in realtà possiedono un'altra caratteristica peculiare: si illuminano al buio! Grazie infatti a una particolare sostanza che si trova al di sopra delle immagini da ricomporre, i puzzle risultano capaci di immagazzinare la luce che ricevono durante il giorno, salvo poi emetterla lentamente un volta al buio, dando così un'immagine luminosa decisamente raccapricciante.
L'ideale, se amate aprire gli occhi di notte e vedere un vampiro che vi sorride!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Begorrah! Per l'ennesima volta, è giunta l'ora di coprire i vostri Amiga e i vostri PC con un panno bello spesso perché non possano vedere cosa sta succedendo. Signori e signore, preparatevi psicologicamente a calarvi nell'oscuro pozzo del Consolemania Corner...

I nostri lettori hanno tanto amato l'impostazione passata del Kønsølmaniâ Körnaâ (quella ordinata in ordine alfabetico) che abbiamo deciso, con somma magnanimità, di riproporvela. Siete contenti, eh? Beh, lo sappiamo che non potrebbe fregarvene di meno... Comunque è un ottimo sistema per non favorire nessun titolo in particolare (di questi tempi non si sa mai), e soprattutto in questo modo possiamo utilizzare la lista che ogni mese il caro Alex prepara per i suoi oscuri fini senza sbatterci troppo temendo di perdere qualche titolo. Oi! Vai col lissio.
Il nostro caro alfabeto romano ci suggerisce come primo titolo per questo mese Astro Go Go (SNES): avete presente F-Zero? Beh, fissate la telecamera dimodoché guardi sempre e comunque in una sola direzione (indipendentemente dal senso di marcia del veicolo). Vi ritroverete così tra le mani appunto 'sto Astro eccetera, bizzarro gioco di corsa con un paio di soluzioni intelligenti, non esageratamente complesso e discretamente divertenti. La grafica è al limite del concepibile, tra colori acidissimi e pattern assurdi che concorrono a creare delle piste con un look alquanto particolare. Peccato solo non si possa giocare in due...

Astro Go! Go! (SNES) in tutta la sua gloria. Ebbene sì, la grafica è in acido e la telecamera è fissa...

Shut Up 'n' Jam su MD - ma chi ha bisogno di un altro gioco di basket?

Bugs Bunny ha appena giocato un tiro a quel porco del cacciatore (mmmh, siiii, vieni qui...) su SNES.

Segue a ruota Atomboy (SNES), noto anche come Astroboy. In tutti e due i casi, si tratta di uno squallido platform game assolutamente privo di qualsiasi attrattiva e basato sul dubbio fascino che dovrebbe (e sottolineiamo dovrebbe) esercitare questo scarsissimo personaggio, riesumato da alcuni cartoni animati giapponesi di qualche lustro fa. Tutto quanto, dalla grafica al sonoro passando per la giocabilità riesce a raggiungere i più bassi livelli qualitativi che si siano mai visti. O forse mi sta solo antipatico il bambino grasso/cyborg che fa da protagonista... Comunque, è l'ultimo gioco da comprare questo mese.
Il livello sale nettamente grazie a Bare Knuckle III (MD), noto in Europa come Streets of Rage III e seguito di Street of Rage II (chi l'avrebbe mai detto, eh? Con queste console non si sa mai come va a finire). Chiaramente i programmatori devono essersi dati da fare un bel po' spingendo i limiti del Megadrive (è veramente sfruttato all'osso), visto che in ogni momento del gioco sullo schermo ci sono tonnellate di personaggi grossi e curati che se le danno di santa ragione senza che venga accusato alcun rallentamento. Un buon risultato, quindi. Per gli amanti dello sport invece abbiamo Barkley Shut Up 'n' Jam, "simulazione" di basket dedicata al giocatore più grosso e cattivo che militi attualmente in NBA. Barkley sarà pure "grosso e cattivo", come abbiamo appena detto, ma il gioco è semplicemente "cattivo" senza essere "grosso". "Cattivo" come qualità e come attitudine, visto che è un basket abbastanza grezzo, con parecchio spazio per i falli e generalmente poco godibile. I possessori di Megadrive faranno meglio a dirigersi su altri titoli...
Sempre stando all'alfabeto, ora tocca a Bugs Bunny Rabbit Rampage della Sunsoft. Proseguono i platform game dedicati ai personaggi della Warner Bros, questa volta con maggior fortuna rispetto allo scorso Death Valley Rally. Fondamentalmente, lo spirito di Bugs Bunny è stato fedelmente riprodotto, anche se in effetti il gioco più in là di tanto non è che riesca ad andare (soprattutto per via della lentezza a volte davvero esasperante). Complessivamente un buon titolo, anche se c'è di meglio.
Ritorniamo al Megadrive, questa volta con un titolo di un genere un po' più classico. Grind Stormer (o V V - inteso come "vi cinque") è uno shoot'em-up ai limiti del banale, parecchio difficile, con pochi livelli e stranamente divertente. Gli alieni se la spassano un casino a crivellare lo scafo di colpi, comunque sia la voglia di fare un'altra partita c'è sempre e la frustrazione tarda a farsi sentire. Il gioco del piccolo masochista, oserei dire. Bah. Altra conversione da coin-op (ebbene sì, anche Grind lo è), questa volta per SNES sotto l'etichetta della Capcom. Stiamo parlando di King Of Dragons, uno strano clone di Double Dragon con l'ambientazione fantasy (pesantemente ispirata a D&D) e realizzato in maniera eccessivamente mediocre. Lo schema di gioco limitato ma divertente

Mio Dio, arriva Atomboy (SNES), tutti sotto le coperte...

Ci credereste? Quello nella foto di King of Dragons (SNES) è un prete. Occhio a quando andate a confessarvi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

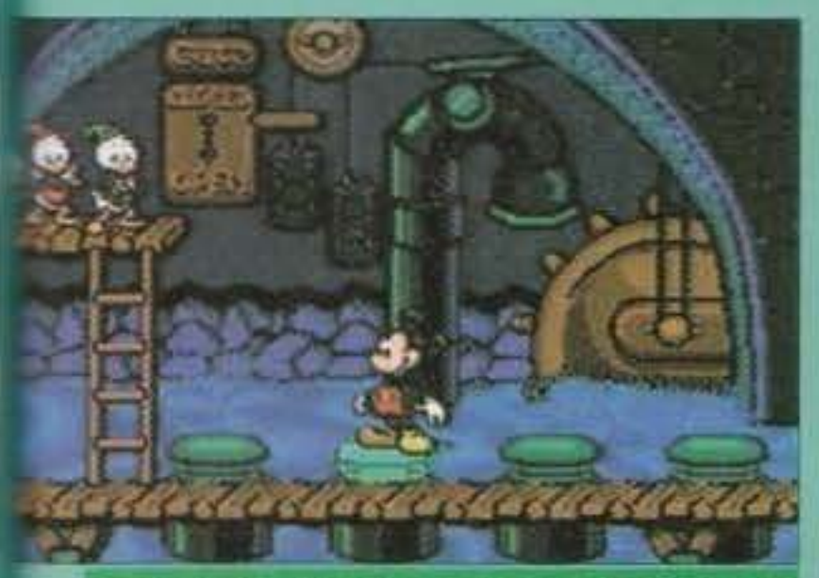
http://www.oldgamesitalia.net/

In Bare Knuckle III (MD) avrete l'occasione di menare ogni sorta di deviati mentali. Beh, questo non vi basta?

è infatti afflitto da una grafica abbastanza spartana, da continui rallentamenti e da una longevità oltremodo limitata. Peccato, perché l'originale era davvero interessante. Sapete che vi dico? Pazienza.
Torniamo al Megadrive con uno dei personaggi più famosi, cattivi e potenti dell'universo intero: pappa-rappà, Turrican III è finalmente arrivato anche per Megadrive (realizzato leggermente meglio della versione Amiga), e per l'occasione sfoggia un nuovo nome, ovverosia Mega Turrican (mi pare giusto, il

Il protagonista di Marko's Magic Football (MD) è uno squallido bambino grasso, ma che ci volete fare, il gioco è divertente lo stesso...

Super Nintendo ha tutti i giochi "super", il Mega Drive invece...). Tutti i livelli sono stati riportati pari pari, la grafica è stata migliorata in alcuni punti e le esplosioni sono ancora più esagerate (se possibile). Davvero bello, davvero. Dalla Domark abbiamo invece Marko's Magic Football, simpatico clone-non clone (è stato "concepito" prima) di Soccer Kid, per altro in arrivo anche per SNES. Strano ma vero, la Domark è riuscita a fare un gioco dignitoso e divertente, realizzato davvero bene e abbastanza interessante (forse un po' lento, però). La grafica è notevole, senza particolari effetti speciali ma davvero competente.
Torniamo al SNES con una specie di educativo: Mickey's Ultimate Challenge, un interessante ibrido di un pugno di giochetti (Simon, Memo, Mastermind, Scassaquindici per citarne alcuni) destinato a un pubblico di giovanissimi, ambientato nella favola di Jack e il fagiolo magico e infestato dai protagonisti delle varie vicende Disney. Beh, come "intrattenimento"



Osservate con quanta grazia Mickey si prodiga in una stringata versione di Simon nel gioco a lui dedicato per SNES...

NBA Showdown per Megadrive. Volete davvero una didascalia per questo?

non vale un gran che, ma è più che adatto ai più piccoli che trovano cose come Mario troppo complesse (peccato però che i cosiddetti "più piccoli" per giocare a Mickey debbano sapere anche l'inglese).
Ed è la volta di Mutant League Hockey, ennesimo gioco sportivo della Electronic Arts (che, colgo l'occasione per farlo notare, si abbrevia EA e non ECA - il "pallino" in mezzo alla piramide e al cubo è la "O" di "electrOnic", quindi al limite è EOA). L'engine utilizzato per far schizzare i giocatori sul campo è sempre il solito (leggi FA SCHIFO), fortunatamente l'alto tasso di violenza e l'immediatezza dell'azione rendono un gioco programmato praticamente coi piedi

Il mostrone del secondo livello di Subterrania (MD). Una bella cera, non c'è che dire.

immensamente godibile (come accadeva per il precedente "mutant"). Fortunelli...
La serie di titoli MD continua con il trascurabile NBA Showdown (non ne posso più di 'sto basket, basta! Datemi una bella simulazione della corsa dei trattori, piuttosto) sempre realizzato dalla EA e con l'incredibile Subterrania, una specie di clone di Thrust esageratamente ben fatto, programmato in maniera superba, divertentissimo e parecchio vario. In ognuna delle nove missioni da compiere il giocatore deve eseguire dei compiti (blastare il mostrone, sfasciare una centrale atomica, sistemare degli specchi...) completamente differenti tra di loro abbassando così il fattore monotonia - e non è che si trovi poi così spesso uno shoot'em-up vario... Insomma, Subterrania è proprio un gran bel giocone (curato sin dalla schermata delle opzioni), e se qualcuno se lo fa perdere fa proprio la figura dell'animale.
Abbastanza interessante è The Horde per 3DO (che comunque sta arrivando anche per PC, non temete!), un bizzarro managerial/pestatutti medievale che vede il giocatore alle prese con un'orda (appunto) di mostriciattoli vari intenti a distruggere il suo bel villaggino tirato su con amore, fonte di tutti i suoi guadagni.

Il rissoso Peacekeepers (SNES). Ancora botte, questa volta in stile Final Fight e con i bivi. Bello, eh?...

L'unico gioco per 3DO del mese: The Horde, mix bizzarro tra Defender of the Crown e Total Carnage. Presto anche per PC...

Siamo quasi in dirittura d'arrivo: tocca a Troll's Island per SNES, trionfo dell'inutilità assoluta. A parte il fatto che quelle scimmie pelose devono starsene a casa loro, il fantastico gioco per la console Nintendo si rivela essere di una monotonia assoluta, di una

L'insulsissimo Trolls Island per SNES.

povertà senza fini per quanto riguarda la tecnica e di una scarsezza sconfinata per quanto riguarda la giocabilità. Insomma, un gran bel cartuccione. Che spasso, eh?
Peacekeepers per SNES invece è un bel picchiaduro stile Final Fight , con differenti finali a disposizione e un bel po' di personaggi. Se vi piace il genere, fatevi avanti.
Per finire, vi segnaliamo anche la prima parte della soluzione completa di Addams Family a cura di quello sfaticato di Giancarlo che non la smette mai di lamentarsi. E poi, e poi... Beh, c'è un maxi articolo di una ventina di pagine su TUTTO quello che è stato presentato a Londra per console... Non siete curiosi? No, eh?...

E' lui o non è lui? Già già, Mega Turrican per MD...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

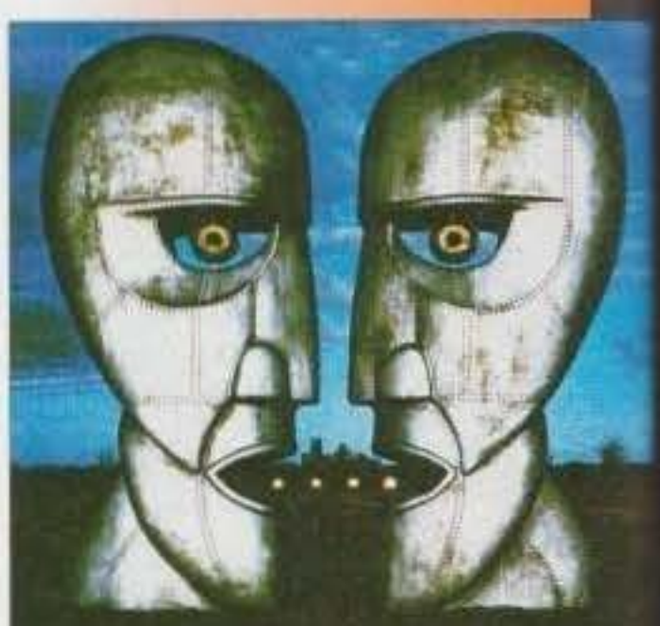
THE Music machine

PINK FLOYD - THE DIVISION BELL

A circa sei anni di distanza dell'uscita dell'ultimo album di studio, A Momentary Lapse of Reason, David Gilmour e compagni tornano prepotentemente alla ribalta, riconquistando in battuta la vetta delle classifiche di tutto il mondo (poteva essere altrimenti?).
Il disco si apre con un pezzo strumentale di vaga "barrettiana" memoria, una sorta di preludio chiamato Cluster One, l'esordio vocale aspetta invece alla poderosa What Do You Want From Me, il cui inizio mi ricorda Have A Cigar di Wish You Were Here, si passa così a Poles Apart, un filo ridondante, ma dal testo pungente, la quarta traccia è anch'essa una splendida strumentale, Marooned, che precede A Great Day For Freedom (volete un aggettivo anche per questa? Statuaria). Arriviamo così a Wearing The Inside Out, con un piacevole effetto "coro sovrapposto", che troviamo anche nella splendida Keep Talking (ditemi voi se il riff iniziale di chitarra non è identico a quello di "C'è chi dice no" di Vasco?), segue Take it back, ennesimo esemplare di "pulizia" ed equilibrio (anche tu, forse, non particolarmente ispirato. A ripensarci bene, mi sembra una definizione che si addice anche all'intero album, che comunque trovo splendido). Dov'ero rimasto? Ah, sì a Coming Back To Life Again, dal testo carico di malinconica speranza, ha perfettamente impersonificato il mio umore di questi ultimi tempi. Chiude il disco il pezzo a mio avviso più intenso e riuscito, una lunga e introversa "cavalcata" che risponde al nome di High Hopes. Finite le sue note vi rimangono solo due alternative: il silenzio o risentire il disco.
Max

PINK FLOYD WORLD TOUR 1994

I Pink Floyd sono dunque tornati sulle scene: il nuovo album ha preceduto l'inizio di una nuova tournée che si preannuncia sicuramente gloriosa. Come ampiamente annunciato, il tour ha preso il via il 30 Marzo da Miami e si protrarrà per mesi portando la band in tutto il mondo. In America, Olanda, Inghilterra e Francia i biglietti per i concerti sono ormai completamente esauriti, a dimostrazione del grande entusiasmo con il quale i fans si apprestano ad accogliere la band inglese. In Italia i Pink Floyd suoneranno a Settembre e l'ufficio stampa ci comunica che già 50.000 biglietti sono stati venduti. Eccovi le date del tour nel dettaglio:
13 SETTEMBRE - Torino - Stadio delle Alpi
16 SETTEMBRE - Udine - Stadio Friuli
17 SETTEMBRE - Modena - Festa Naz. dell'Unità
19/20 SETTEMBRE - Roma - Luogo da definirsi
Il prezzo dei biglietti, ancora disponibili (ma fareste meglio ad affrettarvi!), è di L. 50.000 + prevendita.
Per coloro che, come la sottoscritta, ricordano con emozione la precedente tournée, si preannuncia la possibilità di potersi godere uno spettacolo ancora più incredibile: scenografie e sonorità infatti sono state completamente rinnovate mediante l'utilizzo di tecnologie d'avanguardia e le migliorie apportate si riveleranno certamente strepitose.
Per informazioni e prenotazioni è funzionante il numero 144.660.970, a vostra disposizione 24 ore al giorno.
I Pink Floyd sono da considerarsi ormai un gruppo storico e, oserei dire, mitico: per i novelli fans o per il pubblico più affezionato quella di Settembre sarà un'occasione da non perdere per assistere personalmente a un evento e per partecipare alla creazione di una nuova pagina nella storia del rock. Peccato non esserci...!
Roberta Zampieri



INCONTRO CON BRYAN ADAMS

Mentre il nostro MAO si è gustato il concerto, Max e la sottoscritta hanno invece partecipato all'affollata conferenza stampa del rocker canadese. Appena cinque ore prima di salire sul palco infatti, Bryan Adams si è concesso alla stampa milanese per una lunga ed interessante serie di domande.
Durante l'incontro, iniziato con un'ora di ritardo (ma ne è valsa la pena...), Bryan ci ha raccontato dei suoi esordi, e soprattutto della sua difficoltà a raggiungere una certa notorietà in Italia, nonostante i 13 anni di carriera e ben 30 milioni di dischi venduti in tutto il mondo.
Bryan è stato recentemente protagonista di un evento storico: ha infatti tenuto un concerto in Vietnam, paese sottoposto a embargo da più di vent'anni: il suo show, totalmente gratuito, è stato graditissimo e ha quasi coinciso con la revoca delle sanzioni imposte al paese asiatico. Una bella soddisfazione! Impegnato anche sul fronte ecologico e ambientalista, l'artista si batte da tempo per la salvaguardia delle balene e ha esortato tutti a sostenere qualsiasi movimento si prodighi per questa causa. Simpatico e disponibile Bryan Adams rifiuta però di parlare di sé e della sua vita privata preferendo riportare il discorso sulle collaborazioni artistiche intraprese con colleghi e che si dichiara ben disposto a continuare: non si esclude dunque la possibilità di vederlo duettare prossimamente con qualche altro "grande" del panorama musicale internazionale.
Per la fine di Settembre, Bryan ci ha preannunciato l'inizio della registrazione di nuovo materiale ma la lunga tournée e i vari impegni che lo vedono coinvolto non gli permettono di essere più preciso sulla data di pubblicazione del nuovo LP.
La conferenza si conclude e il povero Bryan si ritrova assediato da giornalisti in cerca di autografi e dichiarazioni esclusive: scoraggiati da tanta ressa, ci asteniamo dal partecipare all'assalto e optiamo per un rapido ritorno in redazione. Il resto è storia...
Alla prossima!
Roberta Zampieri

BRYAN ADAMS - MILANO FORUM 15/4/94

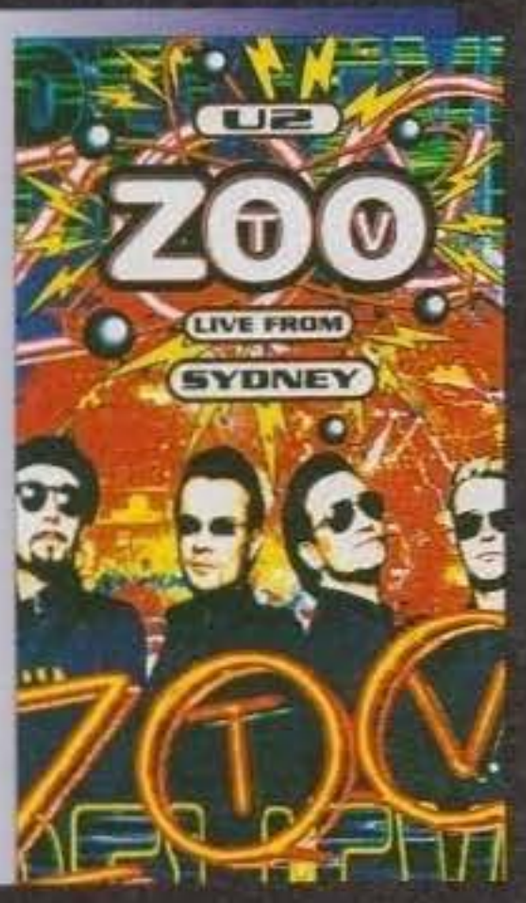
Dopo l'uscita della raccolta antologica So Far So Good, nessuno si aspettava un tour del rocker canadese Bryan Adams che ha deciso così di sorprendere due volte allestendo uno spettacolo a dir poco colossale. Per l'occasione il Forum si è riempito al limite della sua capacità dando vita ad una cornice altamente suggestiva, all'interno della quale il vecchio Bryan sembrava trovarsi perfettamente a suo agio, grazie alla spigliatezza e alla simpatia più volte dimostrata nei confronti del pubblico presente. Lasciato all'italiano Brando il compito di scaldare il pubblico, Bryan Adams e la sua formidabile band (che se tra l'altro non ho capito male era composta da elementi italiani o perlomeno di origini, cosa che comunque reputo più probabile) hanno suonato per quasi tre ore (!!!) dando vita ad uno spettacolo indimenticabile, durante il quale sono stati proposti i pezzi più famosi del repertorio come Summer Of '69, It's Only Love, This Time, Run To You, Heaven, Cuts Like a Knife, (everything I Do) I Do It For You, Somebody, e le nuovissime Please Forgive Me (che mi sento in dovere di dedicare a Stefania...), All For Love, oltre ad un remake della immortale When The Night Comes di Joe Cocker. Una grandissima interpretazione per una grande serata, che penso abbia entusiasmato anche i non fans di Bryan Adams come me (figuratevi che mi ero presentato al concerto con la maglietta dei Sepultura, suscitando le reazioni sconcertate della gente che mi vedeva passare. Ma forse non era per la maglietta...).
Andrea "MAO" Della Calce

HEY NEGRITA!

La musica italiana sta vivendo un periodo di vero e proprio splendore grazie al fiorire di una miriade di gruppi "underground" che a poco a poco si stanno affacciando al panorama rock. I Negrita, band fiorentina capitanata dal cantante Pau (Paolo Bruni), dopo una gavetta durata parecchio tempo sono riusciti a imporsi grazie alla pubblicazione di un CD intitolato semplicemente Negrita che li ha lanciati definitivamente grazie anche alla splendida "Cambio". Ovviamente per sfruttare questo momento favorevole, i Negrita hanno iniziato un tour che ha toccato Milano (Rock Planet) e dintorni (Circolino di Cusano Milanino). E proprio in occasione di quest'ultimo spettacolo ho avuto modo di verificare la bravura della band che si è esibita in uno show estremamente divertente e coinvolgente, proponendo tutti i pezzi dell'album. Lo show è iniziato con la bellissima Bum Bum Bum e a seguire la strepitosa Militare, Man In The Corner, R. J. (Angelo Ricelli) dedicata al grande bluesman Robert Johnson, un remake di Peace Frog dei Doors, Bonanza, l'evocativa Corvo Nero, Hey Negrita! (ovvero l'inno del gruppo, preso in prestito, come il nome della band, da una famosa canzone dei Rolling Stones), Rumore e la dolcissima Lontani Dal Mondo, oltre alla già citata e immancabile Cambio, di cui alla fine è stato concesso un meritatissimo bis (durante il quale io e un mio amico ci siamo appropriati per un attimo del microfono, sostituendo alla voce PAU che nel frattempo si dimenava come un ossesso sul palco). Due ore di puro Rock n'Roll all'insegna della spontanea simpatia del quintetto composto da Zama alla batteria, il mitico Franco Li Causi al basso (che si è divertito a ballare con noi mentre suonava con estrema precisione il suo strumento), "Drigo" Salvi e Cesare Petricich alle chitarre. Se ne avete l'occasione andateli a vedere o perlomeno compratevi il disco: sono entrambi imperdibili.
Andrea "MAO" Della Calce

LA TV DEGLI ANIMALI

È finalmente uscita in videocassetta una testimonianza del tour Zoo TV degli U2. Si tratta della registrazione (quasi) completa della tappa di Sydney, trasmessa in Italia da Videomusic e ora distribuita dalla Polygram. Per tutti quelli che hanno avuto modo di partecipare ad almeno una delle date si tratta di una maniera di rivivere l'impareggiabile spettacolo che Bono, Edge, Mullen e Clayton hanno portato per un paio d'anni avanti e indietro per l'America, mentre per tutti gli altri (me compreso) rappresenta un'occasione per scoprire che cosa ci si è persi (ma la prossima volta...).
La qualità delle immagini è abbastanza buona (nella media delle VHS) e il sonoro è riprodotto davvero in maniera soddisfacente (in 4 casse). Quello che un po' mi disturba è l'esclusione di alcuni momenti del concerto, nella fattispecie il "video confessionale" (c'era un tizio che si faceva passare un fazzoletto dalla sua ex-moglie, uno spasso!) e una versione molto interessante di "Tryin' to throw your arms around the world"). Inoltre, giurerei di aver visto su Videomusic anche "Desire" (e sul palco durante la seconda parte del concerto si possono vedere delle bandiere che si sono cascate dall'alto durante la rappresentazione della suddetta canzone), ma non sono riuscito a trovarne nemmeno traccia nemmeno sulla orribile registrazione della diretta televisiva! Boh!. In ogni caso, si tratta di due ore di concerto stupendo, entusiasmante, divertente e assolutamente imperdibile, con qualche esclusione necessaria ("Unforgettable fire", per esempio) e una chiusura bellissima grazie a una versione inedita di "Don't help falling in love" di Elvis, che dà la birra allo squallido reggae degli UB40. Ripeto, imperdibile.
MA



TORI AMOS - UNDER THE PINK

Lo riconosco, sono uno dei tanti che non aveva la minima idea di chi fosse Tori Amos, e come un po' tutti sono rimasto letteralmente calamitato dalle sonorità "anomale" e trascinanti di Cornflake Girl, in pratica mi sono appena autodefinito come il prototipo del commercialone - blaah! - fortuna che il nostro MAO (a dire la verità è stata la succitata Stefy che me l'ha fatta conoscere. NdMAO), oltre ad azzeccare tutti gli album che esordiscono al primo posto negli USA (vedi Pearl Jam e Soundgarden), mi aveva già messo sulla buona strada riguardo a questa trentenne dai capelli rossi e gli occhi verdi del North Carolina che, dopo un album di debutto, Little Earthquakes, acclamatissimo dalla critica, che l'ha definita come un incontro vocale fra Kate Bush e Joni Mitchell, sta adesso riscuotendo anche consensi nelle classifiche di tutto il mondo, grazie al suo secondo lavoro chiamato appunto Under The Pink. Un commento? Non attendetevi 12 pezzi come Cornflake Girl, si tratta in effetti di un disco discretamente complesso, per certi versi perfino difficile. Si parte con la pacata Pretty Good Year, che esplode improvvisamente in un assolo vocale perentorio quanto vibrante, si passa così a God, inizialmente "acida", ma che una volta "digerita" diventa tutta un'altra cosa... Non essendoci, purtroppo, lo spazio per una disamina approfondita di ciascun brano, mi limiterò a segnalarvi la presenza di un pianoforte assolutamente geniale, vero strumento portante dell'intero album, tanto che nel corso del recente tour la nostra Tori si è presentata sul palco sola, accompagnata dal solo piano e, naturalmente, dalla sua unica voce. Per il resto i testi, anche perché privi di qualsiasi punteggiatura, risultano nel complesso criptici, enigmatici e in gran parte perfino impenetrabili, nonostante riescano ugualmente a dare l'idea che nessuna parola sia messa lì per caso.
Da ascoltare e riascoltare.
Max

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA MUSICA CHE CAMBIA - Artisti Vari

E' uscita alla fine di Marzo una interessante compilation intitolata LA MUSICA CHE CAMBIA (Polydor). Sulla base delle preferenze espresse dal Gruppo Giornalisti Musicali, sono stati raccolti 18 brani di solisti e gruppi rigorosamente nostrani. Merito di questi artisti è stato riuscire a dare nuovo spunto alla musica italiana: differenti sonorità, testi socialmente impegnati o addirittura demenziali sono gli elementi innovativi che permettono di prendere le distanze dalle tradizionali melodie italiche alle quali siamo abituati. Si spazia infatti tra il reggae, il rock, con incursioni anche nel patrimonio dialettale (vedi KABALLA', SUD SOUND SYSTEM, MAU MAU e FLOR DE MAL). Notevoli, tra quanto presente nel CD, le interpretazioni di ALMAMEGRETTA, RITMO TRIBALE, USTMAMO', CASINO ROYALE, AFRICA UNITE e FRANKIE HI NRG ma degni di nota sono anche BRANDO, GANG, OTTAVO PADIGLIONE e CSI. Un modo per avvicinarsi ad una nuova realtà musicale che sta riscuotendo entusiastici consensi e raccoglie un numero sempre crescente di "adepti". Assolutamente da ascoltare.
Roberta Zampieri

NOMADI: IERI E OGGI

Coloro che conoscono e seguono questo grande gruppo italiano, si renderanno senz'altro conto di quanto il nuovo album rappresenti un punto di svolta, travolto da una terribile malattia, il cantante Ago (Augusto) è recentemente scomparso, lasciando ai propri compagni il compito di portare avanti il messaggio che, ormai da 30 anni, i Nomadi cercano di diffondere. Ma Contro (questo il nome dell'album) è davvero un momento di passaggio: voce e basso erano già stati registrati prima della malattia di Ago, così che il resto del gruppo (a cui si sono aggiunti Francesco Gualerzi e Danilo Sacco) si è trovato a lavorare per l'ultima volta con il cantante, unendo i vecchi e i nuovi Nomadi.
Lo stile delle canzoni è quello che ormai da innumerevoli anni contraddistingue la band, e soprattutto è immutato l'impegno che permea i testi: e all'impegno sociale si unisce anche la tragica poesia di Ad Est, Ad Est, quasi un canto di morte del grande cantante.
Andrea Fattori

PRIMAL SCREAM

Give Out but don't Give Up... terzo album per la band dei Primal Scream, il gruppo che, quasi dieci anni addietro, venne fondato sulle robuste spalle di Bobby Gillespie (batterista dei The Jesus and Mary Chain, ora voce del gruppo), Robert Young e Andrew Innes (chitarristi). Quasi dieci anni trascorsi a sperimentare, a ricercare nuovi sound, frugando non già tra i grandi della musica, bensì negli ambienti più underground.
Dopo Loaded e Screamadelica, Give Out but don't Give Up torna a lasciarsi andare alla dance - naturalmente quella più misconosciuta -, di cui sfrutta la grande intuizione tecnologica per proporre brani assolutamente dissacranti ed estranei alle comuni regole della musica.
Al progetto dei Primal Scream hanno collaborato anche Tom Dowd (accoritore di Aretha Franklin) e Jim Dickinson (collaboratore dei Rolling Stones). Il risultato è un album cattivo e aggressivo, dove la voglia di evadere dalle regole canoniche e la ricerca di nuovi sound sembrano essere urlate a gran voce.
Andrea Fattori

RITMO TRIBALE - CIRCOLINO DEL ROCK (Cusano Milanino) 21/4/94

Finalmente dopo un lungo periodo di gestazione, i milanesi Ritmo Tribale hanno sfornato il loro quinto lavoro intitolato Mantra e che pare essere il migliore tra i dischi prodotti, soprattutto dopo il controverso "Tutti VS.Tutti". Per assistere allo spettacolo dei Ritmo Tribale, il Circolino è stato letteralmente invaso da un'orda di pazzi scatenati (noi compresi). Un po' a sorpresa la presenza di un gruppo supporter, I Volontari, band semisconosciuta, ma di indubbio valore che ha saputo proporre un buon mix tra raggae, skah e hard rock. Finita l'esibizione dei Volontari, è toccato ai Ritmo Tribale che hanno scatenato un vero e proprio pogo party sulle note de L'Assoluto (la mia canzone preferita NdMAO . Anche la mia NdRoberta) tratta per l'appunto da Mantra, oltre che il revival di vecchi pezzi come Kriminale, Il Lupo, Anarchia e Uomini. Non poteva certamente mancare il più grande successo dell'ultimo disco, ovvero Sogna, accompagnata da Madonna, Hanno Tradito e la dolce Amara (?!?!?). Tra un pezzo e l'altro, il vocalist Edda ha potuto esibirsi, con l'accompagnamento di una chitarra acustica suonata in modo barbaro da lui stesso, nell'esecuzione di un pezzo inedito intitolato Il Grande Brescia, di una demenzialità assoluta ("... Da bambino, ero terzino, e leggevo Topolino. Ora sono interista, con un pessato da sionista..."). Spettacolo altamente coinvolgente con la band che ha saputo trascinare la marea di fans con il loro stile bizzarro che unisce il punk-rock ad una ricerca melodica coadiuvata perfettamente dai testi in italiano, chiari e fin troppo espliciti ("... E più nessuno ce lo metterà nel c__o"). Grandi, grandissimi.
Andrea "MAO" Della Calce & Alex "PEN" Curti

SISTER ACT 2: BACK IN THE HABIT

Dopo il grande successo ottenuto con "Sister Act", torna a grande richiesta, negli abiti della suora più simpatica del grande schermo, Whoopi Goldberg con "Sister Act 2: back in the habit". Come il precedente, anche questo film è supportato da una brillante colonna sonora, raccolta nell'album distribuito dalla Ricordi, già in vendita nei negozi specializzati. L'album comprende in tutto dodici brani, parte dei quali cantati dalla stessa Whoopi, che come stile richiamano molto quelli della precedente colonna sonora. Oltre al primo brano introduttivo, che è un mix di canzoni nuove e vecchie, in particolare, troviamo il rifacimento della famosa "Oh Happy Day" e "A Deeper Love" cantata da un'interprete di eccezione come Aretha Franklin. Se quindi vi è piaciuta la prima colonna sonora, allora non fatevi scappare questa!
Sabrina Rossi

VANESSA PARADIS - LIVE

Per i più giovani, i più distratti e quelli con meno memoria, Vanessa Paradis era l'adolescente cantante di Joe Le Taxi (circa sette anni fa), apparentemente uno dei tanti fenomeni stagionali, destinati a scomparire nell'oblio nell'arco di breve tempo. Ma Vanessa non si è fermata e, dopo un secondo album realizzato con il compianto Serge Gainsbourg (autore di Je T'Aime Moi Non Plus), il debutto cinematografico con Le Nozze Bianche (di Jean-Claude Brisseau) e la pubblicità di Coco Chanel, ha deciso di compiere il grande passo e dedicarsi seriamente alla musica. L'impegno è dimostrato, in maniera inequivocabile, dalla collaborazione con Lenny Kravitz, che ha personalmente composto e prodotto molti brani del disco.
Vanessa Paradis Live sembra ripercorrere la carriera della giovane cantante, unendo nuovi pezzi ai vecchi brani che l'hanno resa famosa: un album di ottima qualità, con musica d'atmosfera e melodica, decisamente un grande passo avanti rispetto ai primi due!
Andrea Fattori

CRASH!BOOM!BANG!

No signori, non ci troviamo di fronte a una raccolta di effetti sonori, bensì all'ultimo album dei Roxette (al secolo Marie Fredriksson e Per Gessle), gruppo svedese (o almeno credo, visto che la mia memoria è sempre più vacillante)(la falsità del Petrulio non conosce limiti....) Roxette sono olandesi, vero Max(?) di acclamato successo. Questo nuovo CD contiene ben 15 brani, tra i quali la bellissima "Sleeping in My Car" che molti di voi staranno sicuramente ascoltando, visto che è pluritrasmessa da un sacco di radio.
Altri brani degni di nota sono a mio parere rappresentati dalla forse un po' malinconica, ma senza dubbio bellissima, Crash! Boom! Bang!. Di seguito Harley & Indians (Riders in the Sky). Molto "viva" Fireworks, a differenza della melensa "Vulnerable". Poco impegnata, ma comunque molto orecchiabile, "I love the sound of crushing guitar" conserva le sonorità classiche dei Roxette.
Bell album, vario e conforme allo stile di questo gruppo. Io me lo sono comprato, voi fate un po' quel che volete!
Stefano "BDM" Petrulio

IN CONCERTO '94 - JOVANOTTI - EROS RAMAZZOTTI- PINO DANIELE

Si tratterà sicuramente dell'avvenimento dell'anno: tre affermati cantanti riuniti su un unico palcoscenico per una tournée italiana prima ed europea poi! Un progetto che la TRIDENT ha voluto concretizzare e che, stando alle previsioni, non mancherà certo di raccogliere entusiastici consensi. Gli aspetti tecnici della mega produzione ci sono stati illustrati durante la conferenza tenutasi al Rolling Stone di Milano il 21 Aprile presenti Jovanotti e Pino Daniele, mentre Eros, ancora impegnato con la sua tournée sudamericana, si è collegato via satellite da Caracas.
I concerti, seguendo un concetto totalmente innovativo, prevedono l'esibizione congiunta dei tre artisti all'inizio ed alla fine di ciascuno show: la parte centrale dello spettacolo invece sarà articolata in modo da permettere a ogni cantante una propria esibizione con sporadici interventi dei "colleghi". Un esperimento mai tentato prima che necessita un grande sforzo organizzativo ma che l'entusiasmo dei protagonisti ne ha reso comunque possibile la realizzazione. Pino Daniele, a causa di precedenti impegni, verrà sostituito, ad un certo punto del tour, da Luca Carboni al quale verrà affidato il compito di proseguire e portare a termine la tournée a fianco dei due compagni di lavoro. Durante l'incontro stampa Pino e Lorenzo ci hanno raccontato di aver riscontrato un particolare affiatamento tra di loro e questo renderà certamente molto piacevole assistere allo show. Per non perdere l'irripetibile occasione di gustarvi tre concerti in uno, qui di seguito trovate le date:
3/6 - MONZA Stadio Brianteo
7/6 BARI Stadio San Nicola
10/6 PALERMO Stadio La Favorita
13/6 NAPOLI Stadio San Paolo
16/6 ROMA Stadio Olimpico
22/6 BASSANO DEL GRAPPA Stadio Mercante
30/6 MODENA Stadio Braglia
Un ulteriore motivo di interesse è rappresentato dal costo del biglietto, veramente contenuto rispetto alle proporzioni dell'evento: solo L. 36.000. L'articolo si conclude qui e la conferenza pure, con i nostri "eroi", come sempre accade, assediati dai fans (incluso BDM a caccia di autografi...). A presto.
Roberta Zampieri

TOUR DI MAGGIO

JOVANOTTI
Anche per questo mese il Lorenzo nazionale prosegue la sua "scorribanda" musicale: per un resoconto dettagliato del concerto e di quanto potrete vedere assistendo al suo show, vi rimando all'articolo che verrà pubblicato il prossimo mese in questa stessa rubrica. Per quanto riguarda gli aggiornamenti invece, eccovi le date di Maggio:
1/5 - LUGANO - Centro Esposizioni
2/5 - BOLOGNA - Palasport
3/5 - PARMA - Palasport
5/5 - CUNEO - Palasport
6/5 - DESIO (MI) - Palasport
8/5 - AREZZO - Palasport
9/5 - SIENA - Palasport
10/5 - MONTECATINI (PT) - Palasport
12/5 - S.BENEDETTO (AP) - Palasport
13/5 - PESARO - Palasport
14/5 - PAVIA - Palasport
Per informazioni: TRIDENT AGENCY Tel.02/58303311

Unica data italiana per i PRIMAL SCREAM che vedremo il 1 Maggio a Milano al Rolling Stone.
Per informazioni: BARLEY ARTS Tel. 02/76009400

NICK CAVE si esibisce invece nelle seguenti città:
30 Maggio - Modena
31 Maggio - Livorno
1 Giugno - Milano
Per informazioni: MILANO CONCERTI Tel. 02/48706097

GERARDINA TROVATO
Per gli amanti della musica leggera italiana, segnalo le date di una grande protagonista dell'ultimo Festival di Sanremo: ecco dove vedremo esibirsi Gerardina, accompagnata in questo tour teatrale dal vincitore della sezione "giovani" ANDREA BOCELLI:
1/5 - Perugia - Piazza
3/5 - Palermo - Teatro Metropolitan
5/5 - Catania - Teatro Metropolitan
7/5 - Vibo Valentia (CZ) - Teatro Valentinis
10/5 - Napoli - Teatro Politeama
12/5 - Scafati (SA) - Teatro Odeon
13/5 - Bari - Teatro Team
16/5 - Torino - Teatro Colosseo
17/5 - Livorno - Teatro 4 Mori
20/5 - Padova - Supercinema
21/5 - Firenze - Teatro Tenda
25/5 - Milano - Teatro Smeraldo
29/5 - Genova - Teatro Verdi
30/5 - Bologna - Sala Europa

Anche **ALEANDRO BALDI,** vincitore del Festival, ha iniziato una torunée che lo vedrà impegnato nei teatri delle seguenti città:
6/5 - Frosinone - Teatro Nestor
9/5 - Roma - Teatro Nazionale
10/5 - Firenze - Teatro Tenda
12/5 - S. Severo - Teatro Verdi
16/5 - Palermo - Teatro Politeama
17/5 - Catania - Teatro Politeama
19/5 - Lamezia Terme - Pala Marconi
23/5 Milano - Teatro Lirico
Per informazioni: KONO TOUR Tel. 02/667251

Grande opportunità per i lettori di TGM di gustarsi buona musica usufruendo contemporaneamente di ben 50 coin-op: non sto parlando dell'ennesima sala giochi ma piuttosto di un mega locale che vi permette di dedicarvi a entrambi i vostri passatempi preferiti. Il CANGURO di San Colombano (Lodi) infatti, oltre a mettervi sempre a disposizione una nutrita schiera di videogames, prevede per questo mese interessanti incontri musicali. Vediamo quali:
5/5 PROGETTO CAVANI
6/5 RATS
12/5 RADIOHEAD
13/5 CREEPS
17/5 INSPIRAL CARPETS
20/5 NINE BELOW ZERO
27/5 DEE DEE RAMONE

Parliamo infine del CIRCOLINO di Cusano Mil.no (MI) che, prestando particolare attenzione ai nuovi fermenti musicali, propone per le prossime settimane i seguenti gruppi:
5/5 PENDRAGON
19/5 ACID JAZZ NIGHT
26/5 SOLUZIONI CHIMICHE
2/6 RATS
16/6 JOECOOL

Vi consiglio di fidarvi delle "dritte" che vi fornisco ogni mese, e soprattutto vi auguro, come sempre, buon divertimento!
Roberta Zampieri

ESSEX

Una voce bassa e profonda, quasi maschile, ma al tempo stesso dotata di una melodiosità veramente eccezionale: non è certo difficile riconoscere la voce di Alison Moyet, una delle più grandi interpreti della musica contemporanea.
Con Essex, nuovo album, Alison ripropone il proprio inconfondibile stile, riprendendo senza soluzione di continuità dal precedente lavoro, Hoodoo, e continuando a dispensare emozioni attraverso la propria carica e la propria capacità di trasmettere i sentimenti.
Tredici brani, per i quali si alternano alle chitarre ben cinque grandi artisti (tra cui lan Broudie e Pete Glenister, quest'ultimo coautore di molte delle canzoni), e che spaziano da blues carichi di dolore a veri e propri inni alla felicità, il tutto accompagnato dalla cullante e carica voce di Alison Moyet.
Nell'album è contenuta, oltre a dodici pezzi scritti dall'autrice, anche una cover - Whispering your Name - di Jules Shear.
Un album imperdibile per coloro che amano la musica dolce e melodica.
Andrea Fattori

MOTORLESS CHINESE

Un brevissimo trafiletto per segnalare la prima vera apparizione ufficiale al pubblico di un gruppo del quale fanno parte due nostri beneamati redattori: Luca "Luke" Reynaud alla batteria e Andrea "MAO" Della Calce al basso e voce. I Motorless Chinese si sono esibiti al Jam di Milano la notte di Sabato16 Aprile, davanti alla redazione al (quasi) gran completo e un discreto numero di spettatori occasionali. Oltre ad alcuni pezzi del loro ancora esiguo repertorio, comunque molto interessanti, sono state proposte cover di Metallica, Rage Against The Machine, Lenny Kravitz e Nirvana, per oltre due ore di sana musica heavy tecnicamente ineccepibile (massi, una critica un po' di parte, ma chi se ne frega!), vi terremo informati sulle date dei prossimi concerti.
Max

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie

Alcuni sostengono che il cinema stia attraversando un periodo di crisi (ormai già da anni), e che la continua presenza di sequel ne sia la dimostrazione più lampante. Ma i sequel sono davvero così negativi?
ANDREA FATTORI

GERONIMO

Sta per arrivare sui grandi schermi una storia ormai leggendaria, racchiusa in una pellicola che avvolge e trasporta negli storici canyon scoperti da Ford, dove, senza fiato, potrete assistere all'epica resistenza che Geronimo, capo degli ultimi apache ancora in libertà, oppose con coraggio e determinazione a quella "macchina spazza rifiuti" che fu l'impassibile esercito americano.
Un film pieno d'azione incentrato sulla figura di un uomo che, con soli trentaquattro guerrieri, si è ribellato e ha imposto la propria ostilità al governo americano, paradossalmente costretto a schierare 5.000 soldati per fronteggiare la rabbia dell'indiano e, alla resa, riuscì persino a farselo sfuggire.
Ottima la regia di W. Hill che, pur fuoriuscendo dal rigore storico, ha saputo estrarre con sottile sensibilità il risvolto tragico di certe vicende della storia americana, in passato rappresentate in maniera alquanto stereotipata dal western hollywoodiano con il classico mito della frontiera.
Valentina Castellani

JACK COLPO DI FULMINE

Cosa rende davvero leggendario un pistolero del Far West? Quali sono le doti che hanno eletto un Billy the Kid a protagonista di mille storie e avventure, ancora oggi narrate sul grande schermo? La velocità con le pistole, senza dubbio, la scaltrezza, il carattere rude e deciso, la capacità di imporsi sui propri avversari. Ma, oltre a tutto questo, è necessaria un'altra caratteristica: che le succitate doti vengano rese note. E proprio questo è il problema di Jack che, pure essendo indubbiamente la pistola più veloce di tutto il west, manca di notorietà.
Per un uomo capace di centrare la cruna di un ago a cinquanta metri di distanza, il fatto di non comparire in alcuna delle mille storie che vengono abitualmente narrate nei saloon non è certo gratificante. Ed è così che Jack Kane (Paul Hogan, Mr. Crocodile Dundee), avvalendosi dell'aiuto di Ben Doyle (Cuba Gooding Jr.) - muto ma pieno di buona volontà - decide di fare in modo che il proprio nome venga stampato, a caratteri cubitali, nel libro dei grandi cattivi del Far West.
Un film comico, prevalentemente, dove l'azione non manca di certo e i paesaggi si stagliano imponenti sullo sfondo della scena. Se cercate un western un po' diverso, andate a vederlo.

LA PALLOTTOLA SPUNTATA 33 1/3 - L'INSULTO FINALE

Parlando di sequel spontanei, ecco che spunta - quasi evocata - La Pallottola Spuntata. Coloro che non hanno visto le precedenti puntate (La Pallottola Spuntata e La Pallottola Spuntata 2 1/2) farebbero bene ad andare a cercarsele in videocassetta, mentre quelli a cui non è piaciuto avrebbero bisogno di una sintonizzata al proprio regolatore interno di umorismo.
Quando si parla di commedia di classe, raffinata e studiata, dove le battute vengono dosate con parsimonia e costruite lungo tutto l'arco del film, allora La Pallottola Spuntata non fa parte del discorso. Ma, se ci si tuffa invece nell'esilarante mare della commedia demenziale, dove gli sketch si susseguono a raffica e senza pietà, dove l'assurdo è il vero punto focale di tutta la rappresentazione, dove le battute sono così sfacciatamente "volgari" da divenire quasi sofisticate, allora si arriva nel campo giusto.
Che La Pallottola Spuntata 33 1/3 (3° episodio della serie, non fatevi ingannare dal falso numero...) sia un sequel spontaneo è fuori di dubbio: la gente, uscendo dal cinema dopo il precedente episodio, si chiedeva già quando ci sarebbe stata l'uscita del seguito, e penso che nessuno al mondo sia rimasto stupito dalla puntualità con cui questo è avvenuto. Un altro punto a favore della spontaneità del film è la sua origine: pensato per essere un telefilm, La Pallottola Spuntata possiede tutte le caratteristiche per sfornare battute senza sosta né cali di qualità.
Il film gode, naturalmente, della partecipazione di Leslie Nielsen nei panni del protagonista tenente Frank Derbin (ora in pensione), di Priscilla Presley, quale neo-mogliettina del coraggioso ex-poliziotto, e di George Kennedy, ex-capitano e convinto sostenitore di Frank. Inutile dire che la responsabilità del tutto ricade, per gran parte, nelle mani dell'immancabile David Zucker, già colpevole della sceneggiatura e della produzione dei precedenti episodi. La regia è invece di Peter Segal che, dopo avere ricevuto un discreto numero di riconoscimenti dalla critica americana, ha deciso di rovinare in questo modo la propria carriera...
La trama del film vede il nostro svampito eroe, ormai ritiratosi per godere i frutti del matrimonio, che viene coinvolto suo malgrado in una storia di terrorismo. Ma, quello che più importa, il tutto avviene seguendo rigorosamente le non-regole del cinema demenziale, con battute a raffica e situazioni impossibili.
Un film che gli amanti della commedia (dell'assurdo) non possono perdere, in attesa che esca il prossimo sequel!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUE IRRESISTIBILI BRONTOLONI

A volte, un sequel può essere considerato tale non solo per la continuazione di una determinata storia, bensì per la presenza degli stessi attori in panni simili a quelli precedentemente calzati. Nel caso specifico mi riferisco a un attesissimo ritorno, quello della coppia Walter Matthau-Jack Lemmon, i grandissimi interpreti de La Strana Coppia e di altre grandissime commedie, che, ancora una volta, vestono i panni degli amici-nemici. I due brontoloni sono vicini di casa, egocentrici e dispettosi, da sempre impegnati in una costante lotta tra loro: ogni occasione è buona per mettere in difficoltà l'altro!
Immaginate, dunque, quello che può accadere quando sulla scena fa la propria comparsa anche un'affascinante vedova (Ann-Margret), sulla quale vengono posati gli occhi di entrambi i brontoloni...
Per tutto il film assistiamo al meraviglioso rapporto tra Matthau e Lemmon, dove qualsiasi scusa è buona per dare vita a litigi e risse, senza scoprire il motivo i questo odio. Si tratta di un segreto, ormai antico, che i due conservano nel proprio cuore, e di cui nessuno viene messo a parte. Naturalmente alla base di tutto si trova una forte amicizia, e l'odio reciproco sembra quasi l'elemento che permette a due vecchi pensionati di non perdere la propria vitalità.
Il film si svolge in maniera lineare e piacevole, sotto la regia di Donald Petrie, ma quello che veramente colpisce è rivedere insieme due grandi del cinema (entrambi premi Oscar, oltre a una fila praticamente infinita di altri riconoscimenti), ancora impegnati in quel rapporto di amicizia-odio che ha creato il successo di alcuni dei più grandi film del passato.

OCCHIO AL TESTIMONE

Parlando di sequel, nasce quasi spontanea una distinzione fondamentale: ci sono quei film dove, all'uscita del cinema, il pubblico pensa già al seguito, e il sequel sembra essere quasi dovuto, altri dove invece si tratta, almeno in apparenza, di una forzatura. Occhio al Testimone (seguito di Sorveglianza Speciale) sembrerebbe appartenere a quest'ultima categoria.
Ricorderete senz'altro le rocambolesche avventure di Richard Dreyfuss ed Emilio Estevez che, nei panni dei detective Chris Lecce e Bill Reimers, dovevano tenere un'affascinante e scomoda testimone nel primo film. Il successo di Sorveglianza Speciale è stato ottimo, ma sembrava destinato a non avere seguito. Perché, dunque, un sequel? Il motivo fondamentale è che l'idea di base, quella della sorveglianza speciale, si presentava troppo appetibile per venire consumata in un unico film. Ma era necessario introdurre anche un nuovo elemento, che potesse portare una ventata di novità sul set, e questa è stata la grande intuizione del film: Dreyfuss ed Estevez vengono infatti affiancati da Rosie O'Donnell (recentemente apparsa in Insonnia d'Amore), che veste i panni dell'Assistente Procuratore Gina Garrett.
Dunque, le avventure e i pasticci dei due investigatori vengono ora supportati da un nuovo elemento, con il quale è necessario fare i conti: la presenza di una donna nella squadra, ovviamente causa di controversie e conflitti di personalità. Inutile dire che a cambiare è anche tutta l'ambientazione, questa volta spostata in una piccola località di villeggiatura, nonché lo svolgimento delle situazioni.
Un sequel forse non proprio spontaneo, ma realizzato partendo da un'ottima intuizione e che si avvale della presenza di due grandi dello schermo come Dreyfuss ed Estevez!

LE AVVENTURE DI HUCK FINN

Huck Finn non è altri, naturalmente, che il celeberrimo Huckleberry Finn, il protagonista di uno dei più apprezzati romanzi di Mark Twain. Le sue avventure, bene o male, le conosciamo tutti: un ragazzo scavezzacollo a spasso per l'America, in una zattera sul Missouri, la cui amicizia con lo schiavo Jim lo porta a dovere scegliere tra il proprio cuore e la cultura che lo ha cresciuto, dove uno schiavo non viene considerato alla stregua di un essere umano.
Huck, nel film, è Elijah Wood (Amore per Sempre e L'Innocenza del Diavolo), mentre Jim viene interpretato da Courtney B. Vance (Caccia a Ottobre Rosso e Hamburger Hill tra i film a cui ha partecipato). La sceneggiatura e la regia sono invece di Stephen Sommers, recentemente apparso sul grande schermo con Gunmen, di cui è stato sceneggiatore e co-direttore.
Una storia sempre attuale, che ancora oggi conserva il proprio valore.

MA DOVE È ANDATA LA MIA BAMBINA?

No, non preoccupatevi, non la ha rapita nessuno. Né, tantomeno, è stata smaterializzata da qualche orripilante alieno... semplicemente, la bambina non esiste più, è cresciuta, è una ragazza a tutti gli effetti. Ma si sa - e il grande schermo non smette mai di ricordarcelo - per i genitori vedere i propri figli che crescono è sempre un trauma, soprattutto quando si tratta di femmine che raggiungono l'età da ragazzo.
La trama, è innegabile, non brilla certo per originalità: l'idea è stata sfruttata un numero ormai incalcolabile di volte, talvolta vista nell'ottica della ragazza, talvolta in quella dei genitori. Ma resta comunque un buon trampolino per un film comico, soprattutto quando la parte del preoccupato padre viene affidata a un grande veterano del cinema come Gérard Depardieu.
A interpretare le parti della figlia e del tanto temuto ragazzo sono, rispettivamente, Katherine Heigl (14 anni, al proprio terzo film) e Dalton James, che ha debuttato nell'ultima puntata del telefilm "Mac Gyver", nel ruolo di figlio del protagonista.
Un film divertente che, senza aspirare a scrivere un nuovo capitolo della storia del cinema, soddisfa gli spettatori in cerca di un po' di svago

THE PAPER

La vita dei giornalisti... la meravigliosa vita dei giornalisti... la fama, il denaro, il prestigio, la possibilità di girare il mondo, di conoscere gli uomini più importanti, le donne più affascinanti (o viceversa), la possibilità di "parlare" a centinaia di migliaia di persone ogni giorno, raccontando il mondo... una favola meravigliosa, agli occhi di coloro che osservano dall'esterno, ma cosa accade dietro alle quinte di un giornale?
Questa, in realtà, è una domanda che il cinema si è posto spesso, e i giornalisti - insieme a poliziotti e avvocati - sono sempre stati al centro della macchina da presa. The Paper, una commedia diretta da Ron Howard (Ricky di Happy Days, per intenderci), vuole ancora una volta sondare la realtà che si cela dietro la stampa, non tanto dal punto di vista di eventuali intrecci più o meno legali, quanto da quello della vita privata dei giornalisti. Con la presenza di grandi attori del calibro di Michael Keaton, Glenn Close, Randy Quaid e Robert Duvall, il film presenta una carrellata di personaggi pittoreschi e ben delineati, ciascuno dei quali vive in modo diverso il proprio rapporto con il lavoro di giornalista.
Un tema non originale, ma che viene sviluppato con grandissima abilità da Ron Howard (la cui bravura come regista è già stata abbondantemente messa in risalto), e che merita sicuramente di essere visto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROLOGO: SERENAMENTE TALENT SCOUT!

Perché Serenamente Talent Scout? Semplicemente perché sono affari miei! A parte gli scherzi, il lavoro procede, stranamente, senza troppi problemi, il materiale arriva in quantità costante e tutto procede generalmente bene, facendoci lavorare serenamente (appunto!). Abbiamo comunque ancora una richiesta: STOP THE PICTURES IN TALENT SCOUT, BASTA CON LA SCHERMATA IN TALENT SCOUT, DIER SPIEL DRUNKEN IN TALENT SCOUT... E ora via, per giungere laddove nessun uomo è mai giunto prima!

WIN-ELLE
by PAOLO G. GIACOMUZZI

Un gioco per PC! Un gioco per PC per Windows! Beh, davvero carino come prodotto, certo è solo un puzzle game, però è davvero molto carino, funziona senza particolari problemi di sorta (cosa per Windows abbastanza strana... e chi ha orecchie per intendere intenda...) e tutto sommato risulta divertente, facci avere eventuali versioni future...

SFIGHER-MAN
by Claudio Lanzoni

Quasi 1000 fotogrammi di animazione e tanta rabbia per il Bit.Movie, ti capiamo... questo ragazzo ha realizzato una gran bella animazione ingiustamente (anche secondo noi) esclusa dalla manifestazione, alla quale invece sono state ammesse opere di ben discutibile qualità (anche il nostro Andrea Simula ha subito una simile scottatura).
Non te la prendere, il tuo lavoro era decisamente molto bello (benché privo di sonoro), ben realizzato e molto simpatico, se loro non hanno apprezzato... tanto peggio, si sono persi qualcosa di estremamente valido!

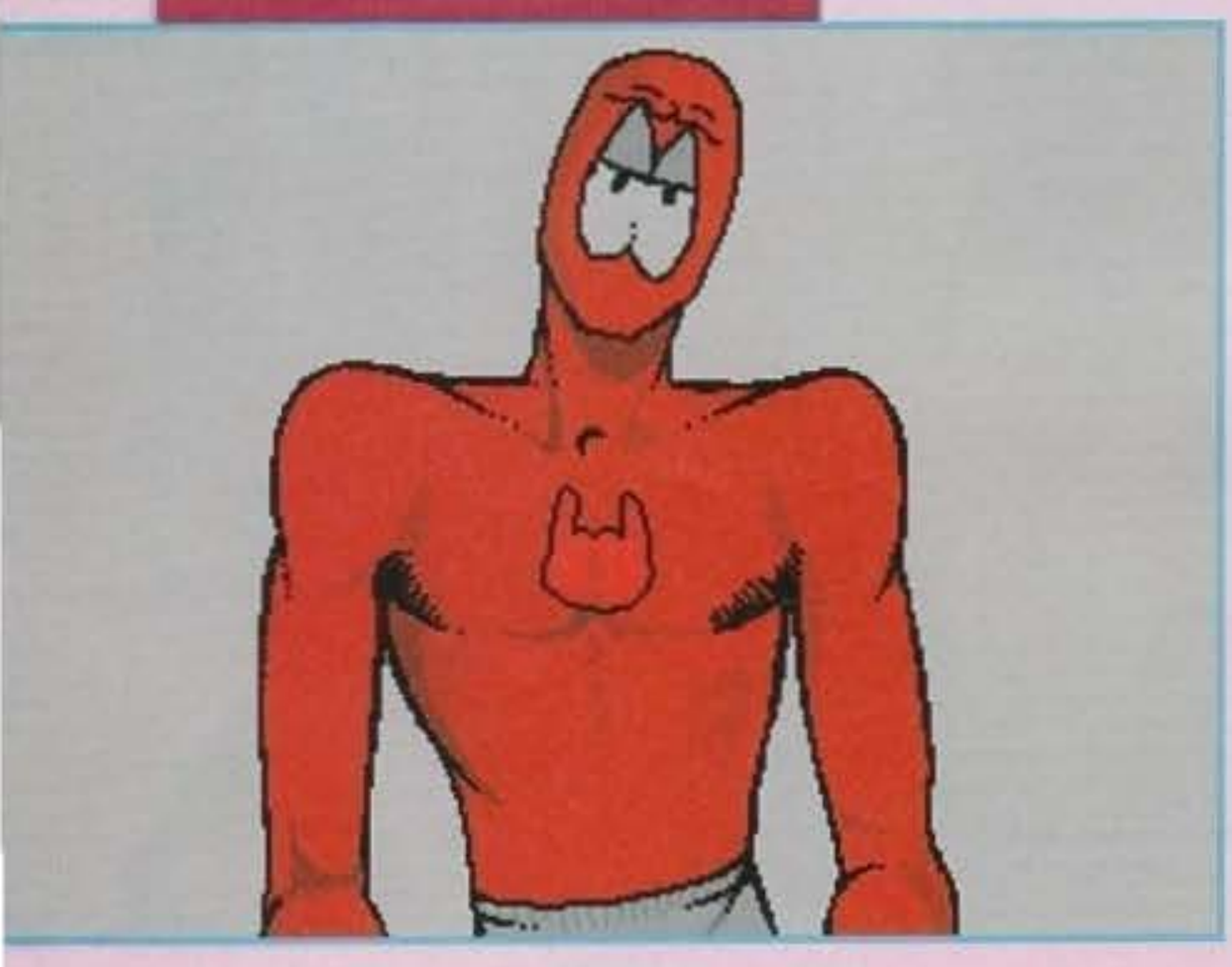
MODULI
by Minghi

Dopo averci stressato per una vita, il caro Minghi (assiduo frequentatore della BBS) ci ha finalmente uploadato le sue opere musicali e dobbiamo ammettere che ci hai sorpreso.
Gli strumenti utilizzati sono di una qualità perfetta, peccato che i moduli siano così brevi, magari cerca di allungarli perché le capacità proprio non ti mancano.
PS: Aspettiamo il tuo meraviglioso gioco.

IL CACOBOLO DEL 2000, DOVE I VIRUS RISIEDONO PERENNEMENTE!

Ollallà, visto? Abbiamo anche trovato l'immagine ufficiale per questo angolino, peccato che di virus neanche l'ombra, vi siete forse rammolliti? L'Amiga di TMB aspetta (ma io cosa le metto a fare le ultime versioni del VirusZ e del Virus Checker, se poi non mi mandate nulla? NdTMB)...

IL CACOBOLO 640X480 256 color by ANDREA FALC



MODULI
by Daino Francesco

Yeah, è così che si fa. Musica che pompa, bassi cattivi e ritmi hardcore da paura, ecco cosa ha saputo fare Francesco, ti meriti i nostri più vivi complimenti, continua così.

JERRY PAINT
di Ruggero Rossi

Come si intuisce dal nome si tratta di un programma per disegnare realizzato esclusivamente con AmosPRO e sinceramente si vede.
Non ce ne voglia Ruggero, ma sinceramente pensiamo che l'Amos sia troppo limitato per realizzare simili programmi, infatti benché ben programmato (supporta addirittura l'HAM) manca di troppe caratteristiche anche per un programma Shareware.
Solo aggiungendo più elementi e migliorando soprattutto l'interfaccia (vero tallone d'Achille di questa paint), se ne potrà riparlare.

IMMAGINE IN 3D STUDIO
by ANGELO GREEN, ANDREA COYOTE, MAX LA RUSPA

Nonostante la polemica scoppiata in BBS a riguardo dell'immagine TGM Club, questi tre ragazzi sono ritornato con una nuova picture, sempre realizzata con il 3D Studio.
Questa volte il soggetto è più originale, ma nel complesso meno esaltante del precedente (secondo noi esageratamente criticata).

IMMAGINI
di Daniele Pinti

Toh! Delle immagini in stile manga, non ne avevamo mai ricevute! Scherzi a parte questo tipo di disegni sono sempre ben accetti, soprattutto quando sono di qualità, proprio come in questo caso.
Il tuo stile ha comunque bisogno di qualche miglioria, ad esempio nell'immagine di Ranma gli occhi stonano con il resto dell'immagine, mentre in quella di Dragonball Z, le gambe sono troppo "tozze" e poco proporzionate; la migliore rimane quella di Video Girl Ai, però se la disegnavi un po' più grande forse era meglio. Riprova e sarai ancor più fortunato!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PASSONI BOX... UN MUST!!!

Allora, in merito alle critiche giunte in redazione telefonicamente e via posta ho deciso di dare una risposta definitiva e chiarificatrice: il "caro" Fabio ci accusa di trattarlo male, in quanto menefreghisti. Affermazione soggettiva, ma a detta del suddetto, coerente. Il problema è sorto a causa di un costante bombardamento telefonico che, spesso (per non dire sempre), fa rallentare il nostro lavoro; lavoro che, per quanto sia divertente, è soggetto a dei tempi che vanno necessariamente rispettati. Il problema, caro Fabio, è che se tu telefoni e mi chiedi quando esce TFX per 1200 mentre non stiamo svolgendo compiti particolarmente impellenti, allora nessun problema. Quando però la cosa diventa sistematica e costante, non possiamo "perdere tempo" (nel senso buono del termine). Non ce ne volere a male, ma l'atteggiamento assunto da te mi sembra quantomeno esagerato, non ti pare? Continua pure a spedirci i tuoi lavori (l'F.P. Mega Paint era uno scherzo, vero? NdTMB), però non pretendere che in qualsiasi momento la redazione sia libera per esercitare una sorta di servizio hot-line (usate l'144, è fatto apposta). Certi di essere stati sufficientemente chiari vi lasciamo al resto...
BDM & TMB

LO SPAZIO E' POCO, MA NON DEMORDIAMO...

Ovvero: visto che il materiale era troppo per stare in due pagine e per dare spazio alle preview e alle recensioni della nostra ormai sempre più poliedrica rivista questo mese siamo stati costretti ad attuare una certa selezione. Ci sembra comunque doveroso ringraziare: Umberto Bossi (omonimo del famoso "senatur"), mi dispiace ma il disco con le immagini era danneggiato, Lorenzo Orrù per le sue immagini (cerca di migliorarle in linea generale), Davide Cotti per l'esagerazione di immagini TGA spediteci (carina quella del robot, complimenti vivissimi), Davide Marcuzzo per le immagini abbastanza discutibili (di al tuo amico di evitare di spacciare per suoi moduli che non lo sono per niente, sorry man, ma è difficile fregarci!) e infine vorrei rivolgere un mio ringraziamento personale e sincero a Serena per l'aiuto datomi in questo mese e, spero, in quelli futuri. Bonsoir a tout (non facciamo i pignoli perché di francese non so niente...)
BDM

AAA HO BISOGNO DI...

Chiunque sappia fare qualcosa con il computer scriva a Davide Cotti, Via F. enriques, 42 40139, Bologna
Lorenzo Orrù cerca invece dei collaboratori generici per formare un team di sviluppo, scrivete a: Lorenzo Orrù, Via Praga 28, Quartu S. E. 09045 Catania

MODULI
by BERNARD

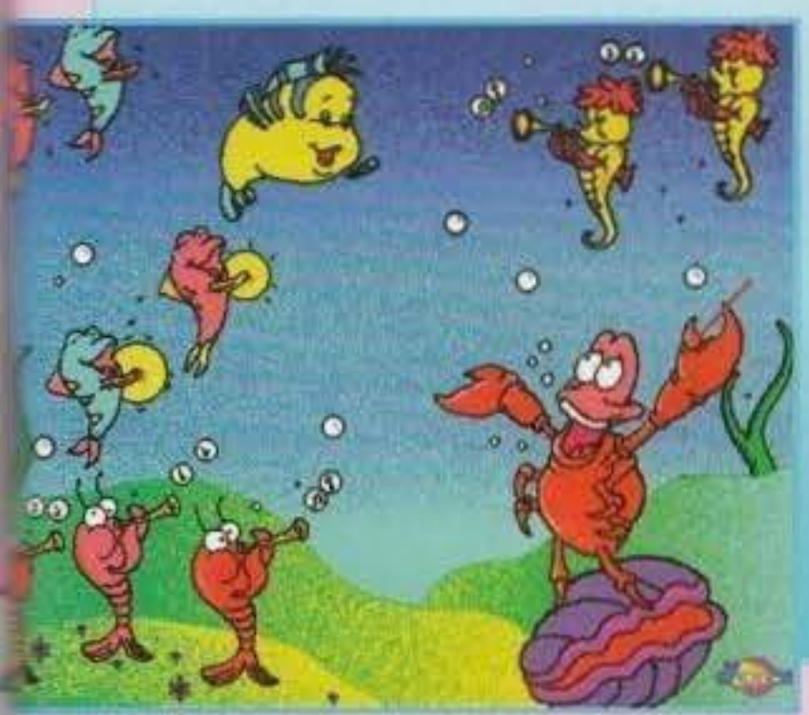
Grazie mille per i tredici moduli, tutti discretamente realizzati, ma se vuoi un consiglio usa strumenti più originali, questo per fornire una carica maggiore ai tuoi, peraltro buoni, moduli.
Per quanto ci dici nella lettera... beh, non ti preoccupare, vedrai che tira e molla prima o poi riuscirai a penetrare nel tunnel della felicità...

VOLEVAMO TANTO, MA...

Ci dispiace per i RamJam, ma questo mese il materiale era davvero troppo per essere trascurato; comunque siate certi che dal prossimo numero [illegible]

IMMAGINI
di Daniela e Andrea Beliani

Fratello e sorella che ci spediscono delle immagini?!? Ma non era mai successo! Comunque, nonostante possediate il computer da così poco tempo (pochi mesi da quanto abbiamo capito), ci avete positivamente sorpreso, certo dovrete migliorarvi, ma avete una discreta classe. Bravi!



IMMAGINI
di Salvatore Bellingheri

Vi ricordate il demo World of Manga? Uno dei grafici (Ghost) ci ha mandato in BBS tre nuove immagini, come al solito realizzate con uno stile impeccabile.
Cosa dire d'altro? Che aspettiamo fiduciosi il vostro WOM II, anche se ci toccherà aspettare fino allo SMAU'94... ce la faremo?

DOMANDE, RISPOSTE E UN PIATTO DI SALTIMBOCCA ALLA ROMANA
(libera citazione da Ombra di "Non me la dai")

1) Come si fa a portare un'immagine PC su Amiga? (Boh? NdTMB)
C'est plus facile: dovrete procurarvi il Cross-Dos (commerciale) o il MessyDos (di pubblico dominio), questi programmi vi permetteranno di accedere ai dischetti formattati in formato PC.
Si può alterare il clock di un 486DX2/66MHz per farlo andare a 80?
Dipende dalla motherboard che hai, ma in linea di massima è una cosa possibile. Tieni conto comunque che la Intel assicura il funzionamento del processore a 66Mhz, superiori velocità (ovvero "overclockare" NdTMB) potrebbero danneggiarlo (il nostro Andrea Simula ha un DX2 clockato via motherboard a 80Mhz) o comunque di "accorciargli la vita".
Se comunque dovessi decidere di fare la modifica... vai da un tecnico!
3) Cosa ne pensate della scheda Weitek P9000? E' veloce? E' valida?
Certamente, è un'ottima scheda (peraltro recensita qualche mese fa su Pc Action).

EPILOGO...

Anche per questo mese siamo giunti al termine di, purtroppo, solo due pagine (comunque abbiamo anche uno specialone... e scusateci se è poco) di Talent Scout, il prossimo sarà (salvo improvvisi intoppi) quello di giugno, poi luglio-agosto, settembre e infine tutti in ferie (veramente i nostri lettori saranno già tornati dalle vacanze quando leggeranno il numero settembre. NdTMB). Lo so, è un epilogo a lungo termine, però vi assicuro che a volte è davvero difficile trovare le parole per concludere la rubrica, così come è difficile trovare le parole per esprimersi in maniera corretta in determinate situazioni lavorative e non (!!!). Ma ora lo spazio a mia disposizione è davvero finito, TMB e io ci congediamo invitandovi, come sempre, a inviarci più materiale possibile in modo da lanciare qualcuno di voi nel fantastico mondo del business videoludico (Zzzzz, ronf, zzzzz, ronf... ah, abbiamo finito? NdTMB). See ya guys...

Stefano "BDM" Petrullo & Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENTRA IN REDAZIONE LE PORTE SONO APERTE!

144.22.09.45

FINALMENTE LA TUA RIVISTA PREFERITA HA APERTO IL SERVIZIO DI REDAZIONE PIÙ INCREDIBILE CHE CI SIA. AL COSTO DI 635* LIRE AL MINUTO POTRAI VERAMENTE APRIRE LE PORTE A TUTTO QUELLO CHE HAI SEMPRE DESIDERATO.

CHIAMANDO QUESTO SERVIZIO ATTIVO 24 ORE SU 24, 7 GIORNI SU 7, POTRAI ACCEDERE A TUTTE QUESTE GRANDI POSSIBILITÀ:

- CHIEDERE CONSIGLI E AVERE INFORMAZIONI SU SOFTWARE E HARDWARE.
- APPORRE IN BACHECA IL TUO ANNUNCIO, DAL CANE SMARRITO ALLA FESTA DI COMPLEANNO, DALLA DEDICA ALLA TUA DOLCE METÀ AL CONSIGLIO PER I TUOI AMICI.
- ASCOLTARE I TRUCCHI E I CONSIGLI RELATIVI AI TUOI GIOCHI PREFERITI.
- CONOSCERE IN ANTEPRIMA LE NOVITÀ PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE.
- LASCIARE O ASCOLTARE GLI ANNUNCI ECONOMICI PER COMPRARE E VENDERE IMMEDIATAMENTE TUTTO QUELLO CHE VUOI, PURCHÉ SIA LEGATO AL MONDO DEI GIOVANI.
- ESPRIMERE LA TUA OPINIONE SU UN ARGOMENTO CHE TI STA PARTICOLARMENTE A CUORE E ASCOLTARE L'OPINIONE DEGLI ALTRI.
- COMUNICARE I TUOI GIUDIZI ALLA TUA REDAZIONE PREFERITA.
- DARCI UN CONSIGLIO O FARE DELLE CRITICHE.
- PROPORTI COME REDATTORE O CERCARE DELLE COLLABORAZIONI.

INSOMMA, IL NUOVO SERVIZIO XENIA 144 TI APRE DAVVERO TUTTE LE PORTE CHE VUOI, E DOMANI SARÀ SENZ'ALTRO UN ALTRO GIORNO!
CHIAMA SUBITO! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION, CD MAGAZINE E IL TUO MONDO TI ASPETTANO IN OGNI MOMENTO... ANCHE ADESSO!

* A questa cifra bisogna aggiungere l'IVA (meno di 60 lire per i telefoni di casa) che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

XENIA EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/
TALENT SCOUT TALENT SCOUT

SHADOW FIGHTER

Nessuno se lo immaginava, è stata una vera sorpresa e che sorpresa! Dopo pochissimo tempo dallo speciale di Perpetual Craze, è arrivato su Ultimo Impero un nuovo picchiaduro italiano che sembra promettere grandi cose!

Tutto è iniziato parecchi mesi fa, un gruppo di ragazzi ci spedisce un demo di un picchiaduro, purtroppo i bug e i problemi riscontrati con il 1200 ci impediscono di farne un'accurata recensione all'interno del Talent Scout e così tutto tace per diverso tempo.
Poi eccoli ritornare con qualcosa di più concreto, che incomincia a far intravedere le vere potenzialità del gioco (purtroppo ancora molto alla lontana), mostrandoci un bel parallasse per il pavimento e poco altro, ma il bello doveva ancora venire.
In una giornata parecchio incasinata giunge in redazione una telefonata (che vena poetica), chi sarà mai? Un certo Domenico mi comunica che nei prossimi giorni uploaderà su Ultimo Impero dei demo riguardanti i loro futuri progetti, tra questi il

più importante sembra essere Shadow Fighter (nome ufficiale del beat'em-up).
Dopo poco tempo i demo arrivano in area TS, subito li prelevo (al momento BDM si trovava in quel di Londra) e una volta giunto nella mia impervia dimora scompatto i quattro archivi DMS... beh, mi sono quasi pentito di non aver subito controllato in redazione! Signori, non vorrei urlarlo troppo forte, ma questo Shadow Fighter ha tutte le carte in regola per diventare il miglior picchiaduro per Amiga! Ma lasciate che vi spieghi.
Lo storyboard è parecchio semplice, in pratica si tratta di un torneo illegale che si tiene ogni anno, al quale partecipano tutti i migliori combattenti provenienti da ogni angolo della Terra.
Ognuno dei partecipanti è dotato di tecniche uniche, veramente spettacolari a vedersi, questo permette di diversificare le attitudini dei personaggi differenziandoli in maniera inequivocabile.
Il gioco nella versione finale disporrà di ben 26 (avete letto bene, ventisei!) combattenti, pergiunta mi è stato assicurato che nessuno di questi avrà mosse o colpi segreti in comune (come nel caso di Ryu e Ken in Street Fighter II) e questa è sicuramente una cosa positivissima.
Un'altra particolarità davvero unica sarà l'intelligenza artificiale, infatti il computer, man mano che proseguirete negli incontri, si farà sempre più furbo e imparerà le vostre tecniche principali, cercando di colpire gli eventuali punti deboli della vostra difesa, cosa che invece non accade in simili prodotti (basta citare Body Blows o Mortal Kombat).
Ogni guerriero disporrà di un set diversificato di mosse (come ho già sottolineato) e in tutto ci saranno ben 18 colpi (per ogni personaggio), più sei tecniche speciali (alcune veramente incredibili, come testimoniano le foto) oltre a due prese; a proposito di prese, queste sono state finalmente implementate in maniera umana, dimenticatevi quindi le slogature hai polsi che vi ha causato Mortal Kombat...
Un'altra caratteristica davvero interessante sarà il sangue, questo infatti rimarrà a terra e non sparirà nel nulla come in altri giochi, comunque parlando con Domenico (il coder) ho saputo che questa particolarità sarà opzionale, così i deboli di cuore potranno esaltarsi senza troppi problemi.
I nemici inoltre potranno essere abbrustoliti, fritti, cotti al vapore, etc. in seguito alle vostre mosse e naturalmente non mancherà il classico "rimbambimento" causato da una raffica di colpi ben assestati (avete presente le stelline di SF2?), tutto per garantire il miglior divertimento possibile; non sono stati tralasciati preziosismi di vario genere, ad esempio quando colpite un avversario vi è un leggero rallentamento giusto per evidenziare la furia del colpo (caratterista che ha reso unico SF2), senza dimenticare i vari "bonus point" ottenibili massacrando a dovere l'avversario.
I fondali dovrebbero essere 24 in tutto (forse anche di più) e ognuno disporrà di pavimento scrollato in prospettiva e animazioni di vario genere, tutto senza interferire sulla velocità di gioco, sempre e comunque a 50Hz.
Il livello di difficoltà sarà selezionabile tra Easy, Normal e Champion: in modalità Easy la scelta dei personaggi sarà limitata ai primi 10 e una volta battuti tutti gli avversi dovrete affrontarne altri 3. Invece in Medium potrete scegliere fra 20 combattenti e combatterne 10, più altri sei campioni.
La modalità Champion è attivabile solo superando l'Easy e il Normal (infatti vi verrà data una password per facilitarvi le cose) e vi permetterà di utilizzare uno qualsiasi dei 26 guerrieri, combattendo contro 10 di essi, inoltre pare verrà inserita un modo Arcade nel quale dovrete vedervela con tutti i nemici! Il mio consiglio è di includere questa opzione nella versione finale, sarebbe la ciliegina sulla torta.
Sono in programmazione due versioni, quella Amiga

500 (pervenutaci in BBS) che disporrà di 80 colori su schermo e quella A1200 che userà i canonici (mica tanto) 256 colori, comunque vi assicuro che difficilmente ho visto qualcosa di così giocabile su Amiga, la versione demo che ci hanno mandato i NAPS (mi rendo conto solo ora che mi sono dimenticato di dirvi chi erano gli autori), benché imperfetta e tutt'altro che definitiva mi ha sorpreso in maniera entusiastica, finalmente un picchiaduro degno di tale nome su Amiga!
L'unico appunto che posso rivolgere a Shadow Fighter è a riguardo dei colori usati per alcuni sprite, so benissimo che avete dovuto fare i salti mortali al 500 per ottenere un numero di fotogrammi così alto, però sarebbe auspicabile l'uso di colori un po' più vivi, come quelli che ho visto nello slideshow, comunque qui in redazione stiamo tutti aspettando una vostra upgrade, la mia fiducia in questa produzione è totale, non deludetemi/ci!

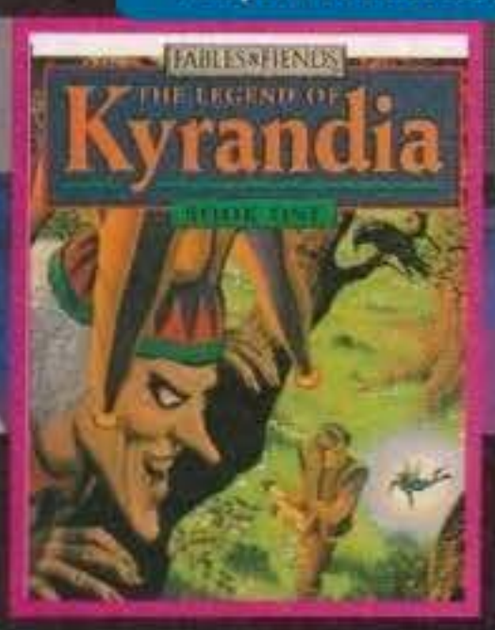
Mirko "TMB"Marangon

MA CHI SONO `STI GENI?
CODICE: Domenico Barba
GRAFICA: Fabio Capone
MUSICA: Fabio Cicciarello
Solo tre?!? Ebbene sì!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

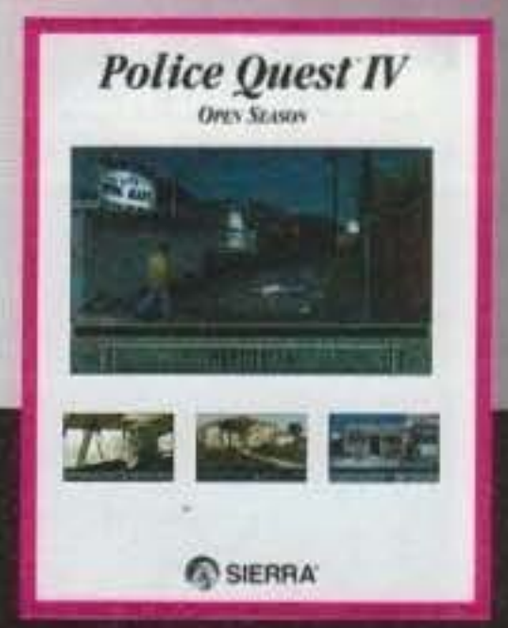
ISPIRATO AL FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI, PER LA PRIMA VOLTA INSIEME, L'UOMO E IL DINOSAURO.



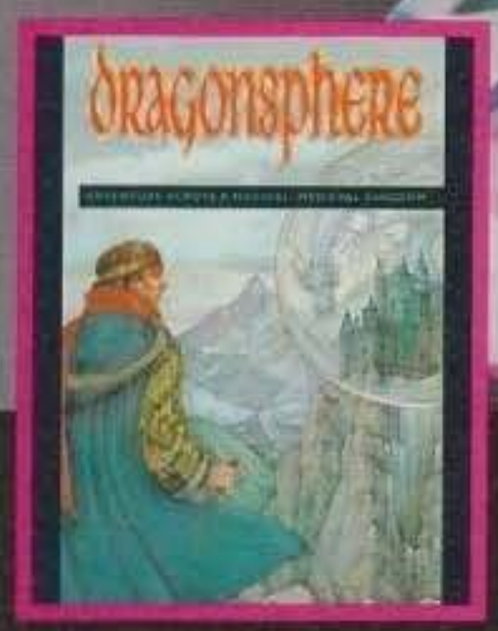
SEI BRANDON, IL PROTAGONISTA DI UN'INCREDIBILE LEGGENDA E, INSIEME, L'UNICA SPERANZA DI RISCATTO PER IL MAGICO REGNO DI KYRANDIA.
IN ITALIANO!

I PERSONAGGI DELLA SCACCHIERA, ANIMATI IN 3D E CALATI IN UN'ATMOSFERA MEDIOEVALE, COMBATTONO UNA VERA E PROPRIA BATTAGLIA SUL CAMPO, A TRATTI DRAMMATICA, A TRATTI UMORISTICA.

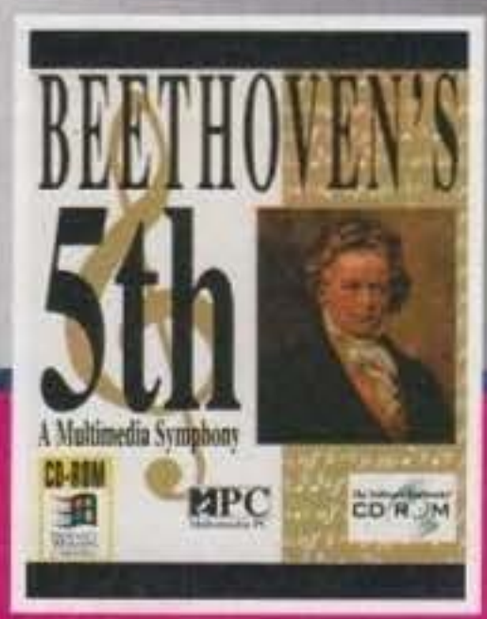
IL GIOCO UFFICIALE DELLE OLIMPIADI INVERNALI DI LILLEHAMMER '94. 10 DIVERSE SPECIALITA' SPORTIVE PER LA XVII EDIZIONE DEL PIU' SPETTACOLARE EVENTO SULLA NEVE DELLA STAGIONE!
IN ITALIANO!



IL NUOVO EPISODIO DI UNA DELLE PIU' FAMOSE AVVENTURE DELLA SIERRA, LA "PREMIATA" CASA AUTRICE DELLE MITICHE SAGHE 'KING'S QUEST' E 'SPACE QUEST'.



UN'AFFASCINANTE AVVENTURA GRAFICA AMBIENTATA NEL PERIODO MEDIOEVALE E ANIMATA DA CREATURE E PERSONAGGI DI FANTASIA.

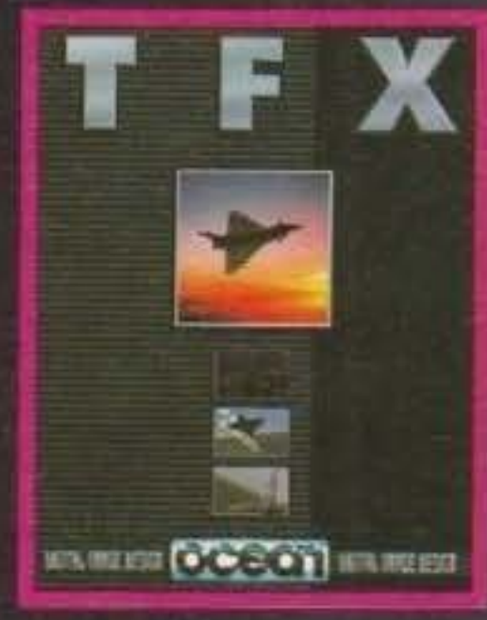


LA QUINTA SINFONIA DI BETHOVEEN. E' PREVISTA LA POSSIBILITA' DI CONOSCERE, NEL DETTAGLIO, CIASCUNA SEZIONE DELL'ORCHESTRA COSI' COME LE PRESTAZIONI DI OGNI SINGOLO STRUMENTO.
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO!

UNA DELLE MIGLIORI SIMULAZIONI DI VOLO A FIRMA " MICROPROSE ", UNO STRAORDINARIO SUCCESSO IN VERSIONE PC!

Il futuro a ...

IL N° 1 DEI SIMULATORI DI ELICOTTERO DA COMBATTIMENTO! INCREDIBILE REALISMO, GIOCABILITA' ECCEZIONALE, IMPAREGGIABILE GRAFICA.
MANUALISTICA IN ITALIANO!



UNA SIMULAZIONE DI VOLO RIVOLUZIONARIA. LE PIU' AFFINATE E STRAORDINARIE TECNICHE DI COMBATTIMENTO.

DETTAGLI MISSIONI SU SCHERMO E MANUALE

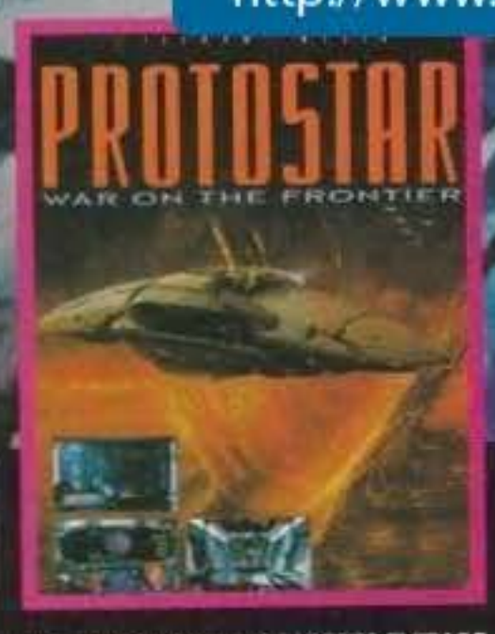
UN'ALTRA GRANDIOSA AVVENTURA, AMBIENTATA NEL SINISTRO MONDO

GENERE: AVVENTURA.
CELEBRA I 25 ANNI DI UNA DELLE PIU' POPOLARI SERIE CINEMATOGRAFICHE E TELEVISIVE: STAR TREK.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

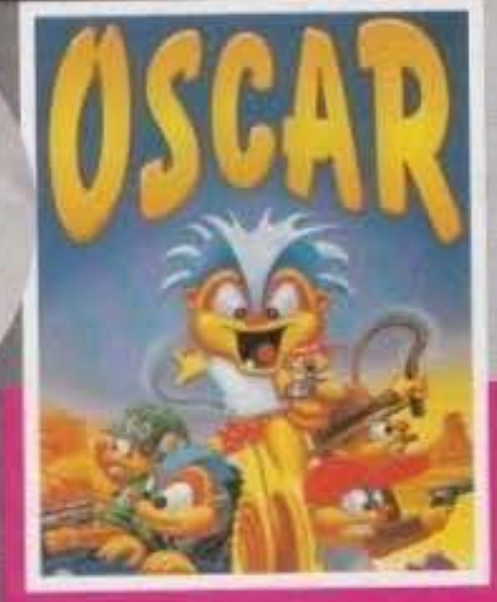
http://www.oldgamesitalia.net/

NEI PANNI DI UN PILOTA DI CACCIA IL GIOCATORE DEVE PORTARE A TERMINE UNA SERIE DI MISSIONI, COMMERCIARE E ... GUARDARSI DAI PIRATI SPAZIALI!

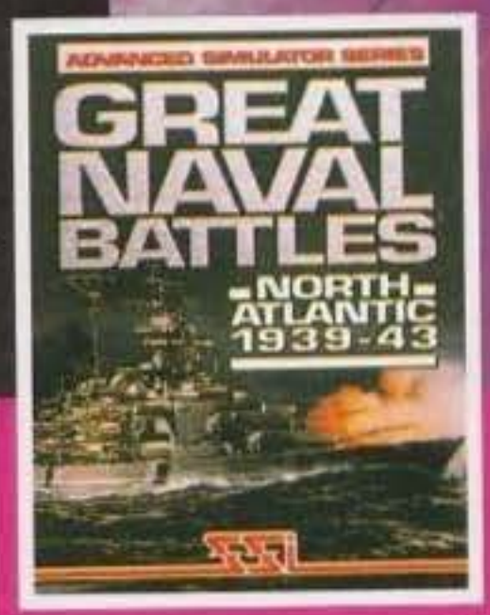


LA MISSIONE DEL GIOCATORE? EVITARE LA DISTRUZIONE, DA PARTE DELLE FORZE ALIENE, DELLE POSTAZIONI TERRESTRI!

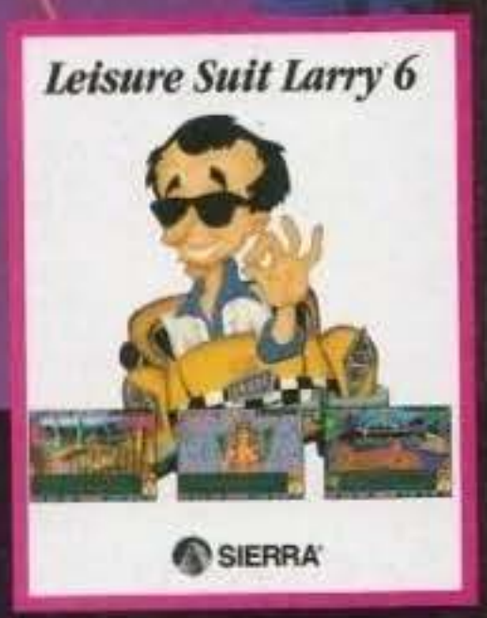
CREATURE D'ALTRI TEMPI, UNA TRAMA ROMANZESCA ED AVVENTUROSA... PARTI ALLA RICERCA DI UNA PRINCIPESSA IN PERICOLO.



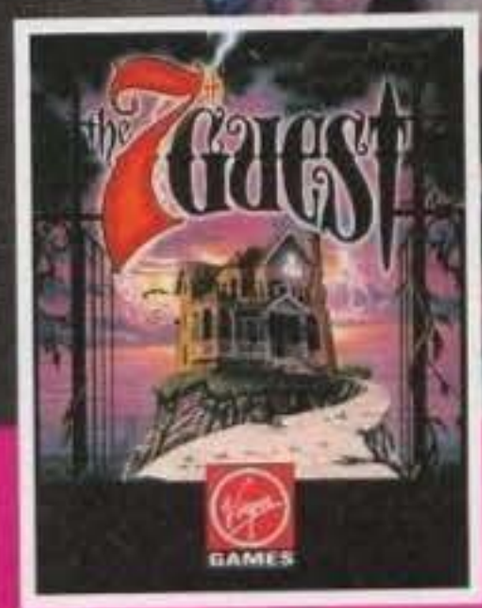
UN GIOCO A PIATTAFORME ASSOLUTAMENTE GRANDIOSO, L'IDEALE SEGUITO DEL FAMOSO E COLORATISSIMO "TROLLS".



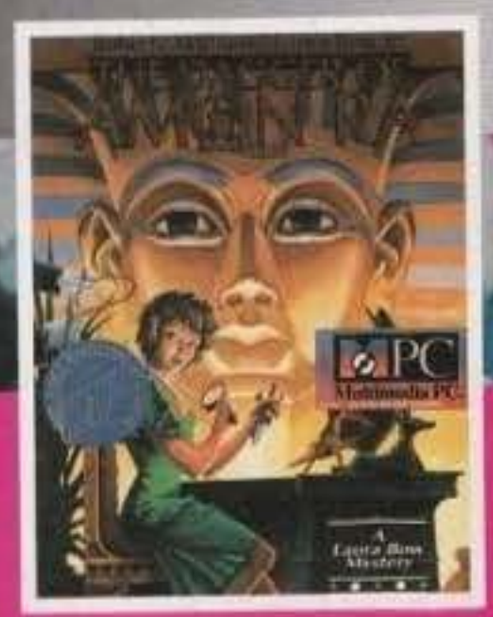
UNA STRAORDINARIA SIMULAZIONE NAVALE AMBIENTATA NEL MARE DEL NORD NEL CORSO DEL II° CONFLITTO MONDIALE.



LE ESILARANTI AVVENTURE DI LARRY, IL PIU' SIMPATICO PLAYBOY DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!



UNA STORIA HORROR DI GRANDE IMPATTO EMOTIVO. 30 MINUTI DI FULL - FRAME, DIALOGHI E PERSONAGGI INTERPRETATI DA ATTORI VERI E SENSAZIONALI EFFETTI SPECIALI.

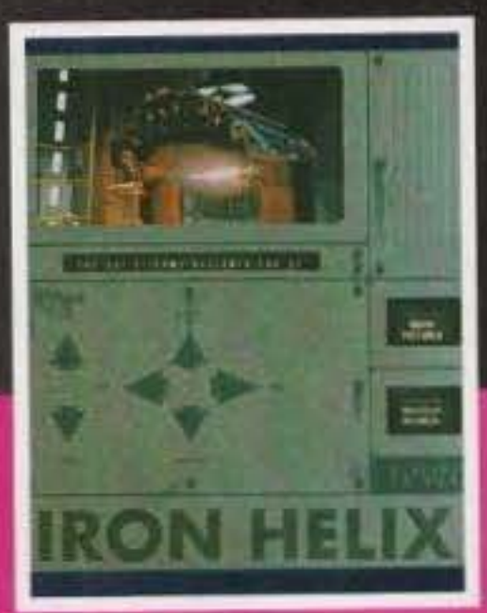


TI MISURI CON UN NUOVO MISTERO: LA SCOMPARSA DI UN PREZIOSO PUGNALE EGIZIO DA UN FAMOSO MUSEO. PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEL GIALLO...

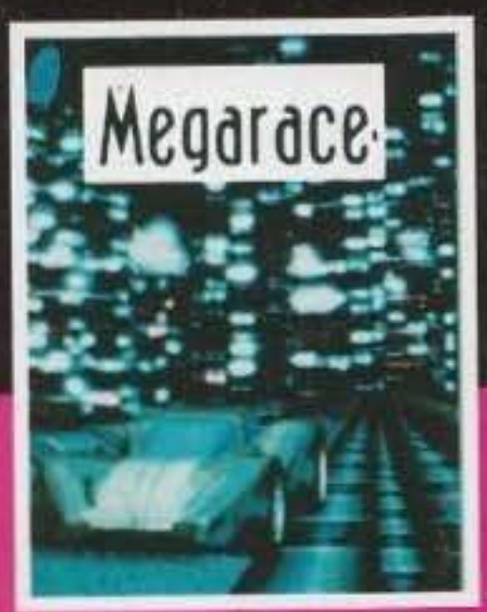
CD - MPC

portata di mano!

UN APPASSIONANTE GIOCO DI GUERRA, LA PIU' EMOZIONANTE RICOSTRUZIONE DI UNO SCONTRO FRA SOTTOMARINI.

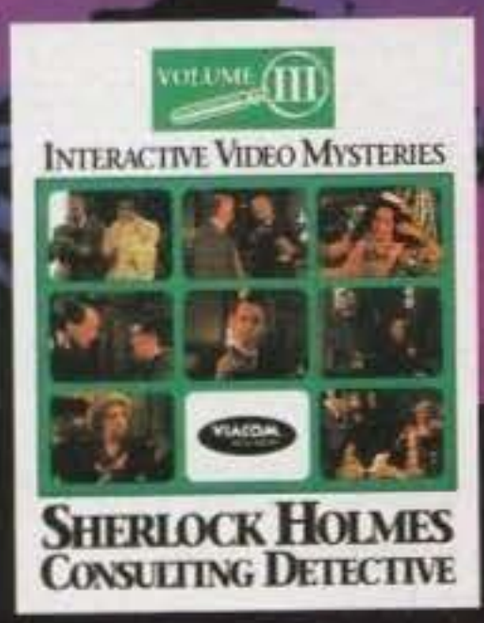


OBIETTIVO DEL GIOCO: PORTARE A TERMINE UNA SERIE DI MISSIONI NELLO SPAZIO, ALLO SCOPO DI AVERE ACCESSO ALLE ZONE RISERVATE E AI TERMINALI DI UNA NAVICELLA IN PERICOLO.



UN GIOCO DI GUIDA UNICO! AL VOLANTE DI UNA POTENTE AUTO " DA COMBATTIMENTO " IL GIOCATORE DEVE FARE " PIAZZA PULITA " DEI SUOI RIVALI.
SOTTOTITOLI E MANUALE IN ITALIANO!

UNA PROVERBIALE SIMULAZIONE DI VOLO. IL MASSIMO DEL REALISMO, UNA DURA SFIDA ANCHE PER I PIU' ESPERTI ACROBATI DELL'ARIA!
IN ITALIANO!



GENERE: AVVENTURA. NEI PANNI DEL PIU' FAMOSO DETECTIVE DEL MONDO IL GIOCATORE DEVE FAR LUCE SU UN INQUIETANTE NUMERO DI DELITTI.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LEADER DISTRIBUZIONE
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

OFFERTE MSDOS

COMPUTER 486 DX-50 LB
4MB RAM
SVGA LB 16.8 M.COL. LB
HARD DISK 250 MB
DRIVE 1.44
MONITOR SVGA

L.2.350.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

PREZZI SPECIALI AI RIVENDITORI

TITOLO	AMI	IBM
Alone in the Dark II		125.000
Ambermoon	Tel.	
Apocalypse	55.000	
Arcade Pool	Tel.	
Beethoven		85.000
Blake Stone		19.000
Brian The Lion	75.000	
Campaign II	85.000	95.000
Carrier At War II		Tel.
Champ.Manager 93/94 ita	75.000	65.000
Cliffhanger	75.000	
Cool Spot	75.000	
Cyberpunk	55.000	
Darkmere	65.000	
Dungeon Hack		95.000
Evasive action		85.000
F1	55.000	65.000
Fleet Defender F-14		135.000
Genesia	75.000	85.000
Globdule	65.000	
Goblins III	85.000	95.000
In Extremis		105.000
Inca II		135.000
Isle Of The Dead		95.000
Larry VI		135.000
Last Action hero	75.000	
Legacy of Solaris	65.000	Tel.
Mr.Nutz	45.000	
Perihelion	75.000	
Pinball Fantasie		95.000
Quest For Glory IV		105.000
Sam And Max Ita		135.000
Sango Fighter		Tel.
Scenary fs5 Washington		85.000
Sea Wolf		155.000
Shadow Caster		125.000
Startreck II	85.000	105.000
Super Frog		85.000
T.F.X		115.000
Terminator II arcade	65.000	75.000
The Elder Scrolls:Arena		Tel.
Troddlers		75.000
Tube Warrior A1200	65.000	
Turrican III	65.000	
Ultima VIII		135.000
Unatural Selection		135.000
Winter Olympics	85.000	95.000
Wizard		Tel.
Wolfenstain 3D		45.000

TITOLO	AMI	IBM
Armour Geddon II	Tel.	
Beneath At Steel Sky	95.000	105.000
Bubba'N Stix	65.000	
Cannon Fodder	65.000	85.000
Doom		85.000
Dragon Knight III		Tel.
Elfmania	Tel.	
Fantasie Empire		125.000
Flight Simulator V		95.000
Grabriel Knight		115.000
Heimdall II		Tel.
Innocent	85.000	95.000
Legend Of Kyrandia II ita		105.000
Magic carpet		Tel.
Mortal Kombat	65.000	75.000
Police Quest IV		115.000
Puggsy	75.000	
Second Samurai	85.000	
Settlers	85.000	
Sim City 2000		125.000
Simon The Sorcerer	85.000	95.000
Stardust	Tel.	
Starlord		125.000
3D Dream Girls Cd Rom		65.000
ATP Usa Cd Rom		165.000
Battle Isle II Cd Rom		125.000
Best Of Microprose Cd Rom		75.000
Comanche + Mission Cd Rom		165.000
Darkseed Cd Rom		105.000
Dragon Laire Cd Rom		105.000
Elite II - Frontier Cd Rom		65.000
Goblins III Cd Rom		145.000
Inca II Cd Rom		145.000
Lawnmower Man Cd Rom		75.000
Mario Is Missing Cd Rom		75.000
Megarace Cd Rom		85.000
Microcosm Cd Rom		145.000
Pacific Strike Cd Rom		135.000
Patrician Cd Rom		95.000
Rebel assault Cd Rom		145.000
Strike Commander Cd Rom		135.000
Striker Cd Rom		125.000
Strip Poker CD Rom		45.000
T.F.X Cd Rom		115.000
The Horder Cd Rom		135.000
Tie-Fighter Cd Rom		Tel.
Ultima VIII + Speach Cd Rom		175.000
Who Shot Jonny Rock? Cd Rom		105.000
Wolf Pack Cd Rom		85.000

COMPUTER WORK

AMIGA 1200 Kit DYNAMITE (2 GIOCHI + 3 PROGRAMMI) £. 699.000 (IVA Compresa)
AMIGA 1200 Kit DYNAMITE + HARD-DISK 250 MB £. 1.399.000 (IVA Compresa)
AMIGA 1200 Kit DYNAMITE + HARD-DISK 340 MB £. 1.599.000 (IVA Compresa)

UNICA SEDE:
Via Rivoli, 38 / A
10043 ORBASSANO (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax 011 / 903.46.48

- VENDITA PER CORRISPONDENZA
- SPEDIZIONI A DOMICILIO A MEZZO CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.

Per motivi di spazio non sono elencati tutti i titoli disponibili.

MS-DOS	Prezzo £.
ALONE IN THE DARK 2	130.000
AUTOROUTE EUROPA (WIN)	180.000
AUTOROUTE ITALIA (WIN)	180.000
DAY OF TENTACLE	119.900
FRONTIER ELITE II	89.900
IN EXTREMIS	99.900
INDY CAR RACING	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	105.000
JURASSIC PARK	72.000
LEISURE SUIT LARRY 5	89.900
MORTAL KOMBAT	72.000
SAM & MAX ITA	119.900
TFX	105.000
CD - ROM	**Prezzo £**
101 SEX POSITIONS I	89.000
101 SEX POSITIONS II	89.000
BUSTIN OUT	89.000
JURASSIC PARK	72.000
MAD DOG MC CREE	99.000
MICROCOSM	139.000
REBEL ASSAULT	139.000

AMIGA	Prezzo £.
AMITOTO (Totocalcio)	54.000
BODY BLOWS GALACTIC	72.000
BURNING RUBBER (A1200)	63.000
CANNON FODDER	63.000
CHAMPIONSHIP MANAGER '94	63.000
CHAOS ENGINE	63.000
FORMULA 1	54.000
GUNSHIP 2000	99.000
JURASSIC PARK	54.000
LAMBORGHINI American Chal.	54.000
LIBERATION CAPTIVE	72.000
MORTAL KOMBAT	63.000
NAUGHTY ONES	63.000
RETEE 2!	54.000
SIMON THE SORCERER	81.000
SOCCER KID	54.000
TETRIS + 7 COLOURS	54.000
TORNADO	81.000
TUBE WARRIORS	63.000
TURNING POINTS	72.000
WINTER OLYMPICS	81.000

SUPER OFFERTE *(Prezzi IVA compresa)*

SOUND BLASTER PRO II DELUXE	£. 225.000
SOUND BLASTER 16 BIT NO ASP	£. 391.000
SOUND BLASTER 16 BIT ASP	£. 475.000
SCHEDA PC SOUND	£. 69.000
ADLIB + 2 CASSE + CUFFIA + 2 GIOCHI	£. 159.000
CD ROM SHAREWARE	Telefonare
AMIGA 600	£. 449.000
AMIGA CD 32	**£. 650.000**
MONITOR COMMODORE 1084S	£. 429.000
MONITOR COMMODORE 1942	£. 745.000
TV TUNER CON TELECOMANDO	£. 179.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

YEPPA YEPPA!

Quando scrivete sotto windows, amici, salvate ricorsivamente il testo: se no potrebbe capitare anche a voi quello che è capitato a me, ovvero riaccendere il PC portatile dopo averlo messo in standby e vedere per questo un prompt che vi chiede se è il caso di salvare le modifiche al documento. "No, tanto mica sto chiudendo il Word!" E tac, ecco che il testo è volato in una dimensione sconosciuta (ovunque sia, faccio prima a riscrivere tutto da capo, tanto era una sola lettera con relativa risposta). In ogni caso, motiviamo un po' il titolo di questa intro. Come penso vi siate accorti, noi Bovas siamo un po' dei rivoluzionari, e così oggi siamo giunti alla conclusione che il grado di intelligenza di una lettera non si misura con la sua serietà. Ben vengano dunque lettere ironiche, critiche, divertenti... purché abbiano sempre un contenuto e quel "qualcosa" che le renda felicemente pubblicabili. Perché dopo tanta meditazione è giusto un po' di svago. A patto che ci si diverta con intelligenza.

Noi Bovas

FERMA IL PROGRESSo IN PRIMA PAGINA

Bip & bop, tinkle, sock, click, BOOM, "hadooken!", swap, aaargh, blub, blob, rataplan, oin oink e sonicbùm.... AAAAaarrrgh! "Che cavolo ci fai alle 4:30 di notte con quell'affare ancora acceso? Vuoi fare la fine di quell'altro tuo amico che si è rincitrullito a furia di stare davanti allo schermo?" "OK, mà, adesso spengo"... Fu così che telefonai al mio amico epilettico, con il quale decisi di scrivere questa seconda missiva. "Ma chi sono 'sti due della papera feroce?" "Che nome beota!" "Ma mandateli a quel paese, non c'è spazio per le critiche qui"...
Ebbene sì, siamo ancora noi, i due della Papera Feroce, pronti ad assillarvi ancora con le nostre puerili affermazioni e con le nostre teorie annacquate. Pensavate di averci liquidato con qualche riga non troppo gentile? Bè, sappiate che noi ce ne freghiamo altamente e che le nostre teorie rimangono quelle. In ogni caso, non è nostra intenzione scatenare altre polemiche, perciò chiudiamo il discorso e non pensiamoci più.
Sangue, orrore, morte, guerra, distruzione, i Puffi, BovaByte, teppismo, Max, razzismo, droga, sono tutte cose orribili che sembrano essere diventate parte integrante della nostra società, per non parlare poi dei videogames, o, meglio, della violenza che contengono - vedi ad esempio Mortal Kombat, dove il ketchup scorre a ettolitri. E invece no!
La presente è indirizzata a tutti i poveracci che non hanno ancora capito la differenza che passa tra realtà e simulazione. Ma veramente credete che uno passa per strada, vi stacca la testa con annessa la spina dorsale (e poi magari si scusa "ti avevo scambiato per un altro.... Chissà se si riattacca col Vinavil?" NdG)? No, no e poi no! La morte è una cosa orribile, ma quei poveri imbecilli non possono considerarci malati solo perché ci trastulliamo con videogiochi che non sono il top del pacifismo. Cosa pretendono che facciamo a dodici anni? Viaggi in crociera intorno al mondo? (Non so voi, ma in UK due bambini di dieci anni hanno rapito uno più piccolo di loro, l'hanno seviziato, dopodiché l'hanno ucciso avendo anche cura di nasconderne il cadavere. Vedrai che prima o poi salterà fuori qualcuno capace di dire che in realtà erano due angioletti, ma poi qualche videogioco li ha traviati... NdP).
E poi ci sono cose ben peggiori dei videogiochi violenti, nonostante ciò, questi vengono sempre additati come il top della cattiveria. Lasciando perdere l'horror, cosa bisognerebbe dire di titoli come "Senza Esclusione di Colpi" o "Robocop 2", che vengono spacciati per film d'azione, mentre in realtà andrebbero catalogati solo come pellicole dove il sangue scorre a iosa? Alcuni, però, continuano a scagliarsi su di noi, poveri videogiocatori, che spendono il poco tempo libero smanettando davanti allo schermo. E diamine! Secondo noi avvengono nel mondo fatti ben peggiori dell'uscita in Italia di un gioco che, magari, Sega e Nintendo hanno preferito non commercializzare in America. Ma ormai c'è gente che, pur di avere il proprio nome magari in copertina, sarebbe capace di inguaiare anche il Papa, e poi ci riderebbe sopra. E' uno scandalo! Si sprecano pagine e pagine di quotidiano per ciarlare su balle come "epilessia", "isolamento" o "violenza" collegati ai videogiochi, argomenti che, lo sappiamo tutti, non hanno né capo né coda, invece di informare la gente su ciò che succede. Ecco, queste persone, e non parlo solo dei giornalisti, sono un monumento all'arretratezza, idee retrò che sembrano aver preso il sopravvento. Sembra quasi che si voglia fermare il progresso: e noi per quattro deficienti che non vogliono abbandonare l'asta e il cerchio dovremmo smettere di giocare a Mortal Kombat? Ma fateci il piacere! Salutoni...

I due della Papera Feroce
(alias Marco Paolo Cuomo e Giuseppe Fiore)

Mi sento in colpa. Già, quando sento dire che alcuni ragazzi hanno gettato dei sassi da un cavalcavia perché "rincitrulliti dai videogames", io, redattore di una stupida rivista di videogiochi e convinto assertore della sacralità della vita, mi sento un assassino. Scherzi a parte, perché sulla morte c'è ben poco da scherzare, pur non condividendo il tono offensivo con cui vi siete rivolti a loro, non posso nascondere il mio totale dissenso da questa linea di pensiero che non solo non sento mia, ma che mi rifiuto di tenere in benché minima considerazione, dato che nasce da analisi effettuate su preconcetti. E questi ultimi, si sa, hanno ben poco di scientifico. Secondo me, però, il problema è molto più complesso. E i videogiochi ne sono vittime come i cartoni animati, la musica Metal, la pornografia e via dicendo. Avete notato che i vari sociologi, psicologi e giornalisti (non tutti) ritengono che il cervello sia un optional? Probabilmente hanno usato loro stessi come unità di misura. Ma non c'è uno, dico UNO di loro che riconosca alla gente la facoltà di intendere e volere. Secondo quelle persone che voi avete citato, la gente è del tutto priva del concetto di "responsabilità". Secondo loro, il disgraziato che lancia i sassi dal cavalcavia, non è un perfetto delinquente, così cretino da non rendersi conto delle possibili conseguenze dei suoi giochi pericolosi. No, poverino, la colpa "sarà di qualche videogheims". Non dei genitori (a proposito: dove erano quando il loro figliolo si divertiva al tiro al bersaglio?), che non hanno insegnato al criminale che hanno in casa cosa sia la responsabilità. In Italia si tende sempre a cercare improbabili capri espiatori, qualcosa su cui scaricare la colpa, e pur di non assumersi le proprie responsabilità certa gente sarebbe disposta a fare i salti mortali, annaspando scuse che stanno in piedi con lo sputo, tanto sono ridicole. Ma la cosa grave, è che poi il lettore medio ha poca capacità critica, se legge cose tipo "I videogames portano all'epilessia", ci crede! Ma sarà una pernacchia, che li seppellirà! Sì, perché in barba ai "matusa", che sostengono la diseducatività di Mortal Kombat quando loro giocavano alla guerra con le armi finte (quello sì che insegnava il galateo!), i videogiochi stanno prendendo sempre più piede anche tra gli adulti, e quando la maggior parte della gente avrà tastato con mano un joystick, voglio proprio vedere gli pseudogiornalisti di cui sopra cosa potranno mai scrivere senza essere presi in giro come meritano...

GOOD LUCK, MACES!

Onorevole redazione di TGM, siamo un gruppo di programmatori, i Maces, e vi seguiamo da tre anni. Inizialmente vorremmo dire che l'aumento del prezzo di copertina non è stato un grande problema, pensiamo che TGM abbia una qualità ineccepibile sia nelle foto sia nelle recensioni (i migliori sono MA, TMB e il grande Paolo, Max no altrimenti gli altri redattori ci cestinano la lettera)(non vi preoccupate, grazie per il "grande" - che non merito -, e per ciò che riguarda Max, fategli pure tutti i complimenti del caso, perché certamente li merita. NdP) e ciò dimostra che la vostra rivista è cresciuta notevolmente nel corso di un anno.
Comunque, noi trattando sia Amiga e PC, non siamo scesi in campo nella celebre diatriba tra i sostenitori dei due sistemi, perché pensiamo che il progresso di questi anni sia parificato per le due macchine, nel senso che la nascita del Pentium e l'avvento dell'Amiga 5000 non potranno creare dei problemi, in quanto sono macchine che difficilmente il lettore medio di TGM potrà permettersi (ahi ahi... i prezzi del Pentium iniziano già a crollare un po' ovunque - avete notato quanto si siano abbassati quelli dei PC 486 ultimamente? -, mentre l'A5000 ancora non si è visto. E l'A4000 è ancora discretamente caro... NdP). Noi diciamo questo perché abbiamo due studi di lavorazione: il primo contiene Amiga 2/3/4000 con VTR e altre apparecchiature, mentre il secondo è dotato di un Pentium e due 486, e non ci possono essere tanti battibecchi perché certe configurazioni del 486 (in su) noi le classifichiamo come High-End, e dalla parte della Commodore il ragionamento può essere applicato solo al 4000. Con la proliferazione del Pentium e la nascita dell'A5000, la mentalità di molti lettori dovrà cambiare radicalmente, e i confronti si dovranno fare su altri fattori che non sui giochi: versatilità, funzionalità... Ed altri fattori che non potranno avere riscontri tra le due macchine. In definitiva volevamo dire che è possibile una convivenza tra le due macchine così come l'abbiamo realizzata noi, ed è inutile scaldarsi per avere ragione in questa sfida tra i due colossi. Speriamo di non aver sconvolto nessuno con la nostra lettera, e vi ringraziamo di averci dato la possibilità di scrivere.

Noi Maces

Dunque cosa altro potrei aggiungere? Direi niente, visto che pure io, nel mio piccolo, dispongo di entrambi i sistemi: un A1200 con HD e un PC486 portatile. E i due convivono che è un piacere: sul primo ci faccio di tutto, e in particolare mi diverto col Protracker - cosa che col cicalino del portatile non potrei mai fare -, mentre sul secondo faccio girare tutti i programmi PC che mi interessano (difficilmente vanno oltre al Word per Windows)... Vero che con l'Amiga ho il C1-Text che è ganzo e mi avverte anche quando sbaglio... Ma col Word posso scrivere pure in treno e persino richiamare un dizionario serio! Ah... questa sì che è vita.
(non so se ci avete fatto caso, ma ho introdotto una nuova polemica che si propone come la più scema della storia: computer da casa VS portatili. Voglio proprio vedere il proselitismo che susciterà... NdP)

IL MINESTRONE DELLA VALLE DEGLI ORTI

Un tempo, esisteva una valle degli orti per tutti noi. Poi cominciarono a venderla ai supermercati, e la favola finì. C'era un qualcosa di felice ed immensamente personale, così immensamente personale che nessuno riusciva a farsi un buon minestrone con quegli ortaggi. Fino a che qualcuno decise che gli ortaggi potevano essere miscelati da fuori,non dal proprietario della valle degli orti, ma dal Presidente della Multinazionale Minestroni. Non fece subito successo. I proprietari delle valli storcevano il naso, si grattavano le sopracciglia e scambiavano tra di loro pareri diffidenti. Il minestrone voluto dall'alto non acchiappava. Finché, a causa di una improvvisa carestia, dovuta a una pioggia devastante di brutti voti a scuola, e una grandinata di insufficienze, un proprietario della valle comprò il minestrone del supermercato. La cosa non sarebbe stata drammatica, se quel il proprietario, che chiameremo d'ora innanzi Dave, non avesse trovato il minestrone della Multinazionale Minestroni piuttosto buono, saporito e, cosa ben più grave, estremamente "comodo". Era subito pronto! Così Davide andò in giro per le valli dei suoi amici, dicendo a tutti: - Ragazzi, il minestrone del supermercato è buono! - E tutti gli rispondevano: Ma vatti a nascondere! E tutto rimase fermo. Poi Davide conobbe un secondo proprietario, che aveva avuto dei problemi simili ai suoi, ed era stato appena lasciato da una ragazza bruttina, ma pur sempre una ragazza. Il secondo proprietario si chiamava Tobia, ma tutti lo chiamavano "Il deficiente". Tobia accettò di provare il minestrone, lo trovò buono, e lo disse agli amici. La cosa non fu grave, poiché Tobia non aveva un solo amico. Quando diceva: - Ragazzi, il minestrone del supermercato è buono! - I ragazzi mormoravano: -Ecco perché lo chiamiamo il deficiente - Ma... il dado era tratto. Era la fine delle valli degli orti. La voce, malgrado la diffidenza, circolò. E sempre nuovi proprietari provano il Minestrone della Multinazionale Minestroni. E non perché il minestrone era più

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP O MINITOWER / **RAM 4MB**
MOTHER BOARD **VESA LOCAL BUS** (ZOCCOLO PER OVERDRIVE PENTIUM)
128 KB CACHE ESPANDIBILE 256 KB / DRIVE 1,44MB / **HARD DISK 210MB**
SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB **CIRRUS LOGIC CL 5424**
(WINDOWS ACCELLERATOR + TRUE COLOR) - TASTIERA ESTESA 102 TASTI
MOUSE STAKAR + TAPPETINO / GARANZIA 12 MESI
ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE / PREZZI x1.000 ESCLUSA IVA 19%

AMD 486	386DX-40	1.290
	486DX-40	1.690
	486DX2-66	1.940
intel inside	486SX-33	1.440
	486DX-33	1.740
	486DX2-66	1.990

intel Intel DX4
MOTHER BOARD 256KB CACHE EXP. 512KB
RAM 4MB EXP. 64MB
3 SLOTS VESA LOCAL BUS
3 SLOTS PCI LOCAL BUS
ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE

INTEL DX4-75	2.390
INTEL DX4-100	2.590

intel inside pentium PROCESSOR

PENTIUM-60	3.490
PENTIUM-66	3.590
(256KB CACHE - RAM 8MB)	

+

200

OPZIONI

LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS: AMI PRO 3.0+LOTUS 123 4.0+FREELANCE GRAPHICS 2.0+CC MAIL 1.1	+ 150
HARD DISK 250MB/340MB/540MB	+ 50/150/ 550
SCHEDA VGA VESA LOCAL BUS CIRRUS LOGIC CL5428 1MB>2MB (TRUE COLOR+GRAPHIC ACCELERATOR)	+ 50
CONTROLLER VESA LOCAL BUS MULTI I/O	+ 40
MONITOR 14" 1024x768x0,28 NI	+ 470
MONITOR 15" 1280x1024x0,28 NI DIGITALE + DISPLAY	+ 640
MONITOR 17" 1280x1024x0,26 NI DIGITALE + DISPLAY	+ 1.340

MOTHER BOARD VESA LB PC GREEN

(PER CPU 80486SX - DX - DX2)
3 SLOTS VESA LOCAL BUS + 3 SLOTS ISA
ZOCCOLO PENTIUM OVERDRIVE P24T
CACHE 128KB ESPANDIBILE A 512KB
RAM EXP. 64MB (2 SLOTS 72PIN + 8 SLOTS 30PIN)
128KB CACHE L. 190 / 256KB CACHE L. 240

HARD DISKS

WESTERN DIGITAL — CONNER

210MB/270MB 13ms	390/470
340MB/425MB 10ms	540/640
540MB 10ms	840
170MB 2,5"	490
540MB 12ms/1.06GB 10 ms 256 KB CACHE SCSI CONNER	870/1.770
CTRL+CACHE **PROMISE DC4030** VESA LB EXP.>16MB	290
CTRL+CACHE **PROMISE DC420** VESA LB 512KB>1MB	190
STREAMER INTERNO 3,5" **CONNER** 250MB	340

SCHEDE VGA

CL 5424 1MB (WINDOWS ACCELERATOR+TRUE COLOR)	140
CL 5428 1MB>2MB VESA LOCAL BUS (WA+TC)	170
S3 805 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	240
S3 928 1MB>2MB PCI LOCAL BUS	390
WEITEK P9000 2MB VESA LOCAL BUS	690

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA **ACECAD** 12"x12"/ 18"x12"	290/490
HANDY **TRUST** B/W 256 + OCR	140
HANDY **TRUST** COLOR 276.000C + OCR	340
SCANMAN 32 (B/W + SW OMNIPAGE)	220
SCANMAN 256 (B/W + OCR x WINDOWS)	290
SCANMAN COLOR 16.7 MC	650
SCANMAN EASYTOUCH (PARALLELA)	490
SCANNER PIANO **TRUST** 1200dpi 16,7MC + OCR	1.240
SCANNER PIANO **UMAX UC840** 1600dpi 16,7MC+PHOTOSHOP	1.790

LOGITECH

MONITORS VGA

14" **B/W TRUST** 1024x768x0,28	190
14" **HANTAREX** 1024x768x0,28	440
14" **HANTAREX/ETC** 1024x768x0,28 NI	470
14" **TRUST** 1024x768x0,28 NI LR	490
14" **NEC SVGA** 1024x768x0,28 NI LR	640
15" **ETC** 1280x1024x0,28 NI **DIGITALE + DISPLAY**	640
15" **NEC 3V** 1024x768x0,28 NI LR 60 Hz	990
15" **NEC 4FGe ipm** 1024x768x0,28 NI LR 76Hz	1.350
17" **ETC** 1280x1024x0,26 NI LR **DIGITALE + DISPLAY**	1.340
17" **NEC 5FGe** 1024x0,28x0.28 NI LR	1.790
17" **NEC 5FGp** 1280x1024x0.28 NI LR	2.370
20" **SONY 2036** 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.750
21" **NEC 6FG** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK

COMPAQ CONTURA 386SL25 4/12MB HD84MB	2.190
SUPERMATE 486SLC25 4/8MB HD170MB	2.490

Trust TELECOMMUNICATION — MODEM/FAX

BITCOM BITFAX DOS + SUPERFAX WINDOWS

2400/9600 INTERNO+VIDEOTEL	130
2400/9600 ESTERNO+VIDEOTEL	170
14400/14400 INTERNO+VIDEOTEL	240
14400/14400 ESTERNO	290
14400/14400 POCKET + VIDEOTEL	340
SOFTWARE SUPERFAX O WINFAX LITE x WINDOWS	50

COPROCESSORI - SIMM - CPU

80387 DX-40 MHZ (ULSI)	110
SIMM 256 KB/1MB/4MB	20/75/290
SIMM 32 BIT 72 PIN 4MB/ 8MB / 16MB	320/590/1.140
CPU 80486DX-40 (AMD)/80486DX-33 (INTEL)	440/490
CPU 80486DX2-66 (AMD) /80486DX2-66 (INTEL)	690/740
CPU INTEL486DX4-75 / INTEL486DX4-100	990/1.190

SOFTWARE (ITALIANO)

WIN-WORKS 3.0/ UPGRADE DOS-WIN	270/150
WIN-PUBLISHER 2.0/ UPGRADE	240/150
WIN-PUBLISHER DESIGN PACK 1.0	100
WIN-WORD 6.0 / UPGRADE	650/290
EXCEL 5.0 PER WINDOWS/ UPGRADE	650/290
OFFICE PRO: EXCEL 5.0+WORD 6+ACCESS+POWER POINT+	1.090
MS DOS 6.2 UPGRADE / MS DOS 6.2 x HW (PC/HD)	110/100
WINDOWS 3.1/ WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS (INGLESE)	50
COREL DRAW 3.0 (DISCHI + CD)/4.0 UPGRADE (DISCHI + CD)	270/470
COREL VENTURA /COREL SCSI 2.0	350/190
MS FLIGHT SIMULATOR 5/SCENERY DISKS: PARIS - NEW YORK	100/69

CD ROM

DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (EDITEL)	180
LA DIVINA COMMEDIA "INFERNO" (EDITEL)	70
STELLE PIANETI E DINTORNI (EDITEL)	50
CINEMANIA 94 / DINOSAURS / ART GALLERY (MICROSOFT)	100
COREL POWER PACK	140
KING'S QUEST V / GUY SPY / SPACE QUEST IV	59
THE SECRET OF MONKEY ISLAND/INDIANA JONES & THE FATE	90
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)/KODAK PHOTO CD	39
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	59
THE CLIP ART WAREHOUSE (CHESTNUT)	39
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL. 1, 2, 3, 4)	1 VOL. 39
DINOSAUR ADVENTURE	59
ULTIMATE COLLECTION I / II	39/49
GIGA GAMES (WALNUT CREEK)	39
SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39
THE ANIMALS (ZOO SAN DIEGO) /MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA	59
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)	39
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT)	39
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES/GAME PACK II	39/49
THE SEXIEST WOMEN ON CD/THE SOUND OF MULTIMEDIA	39
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	49
TIME TABLE OF HISTORY: ARTS & ENTERTAINMENT	49
TIME TABLE OF HISTORY: BUSINESS,POLITICS & MEDIA	49
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	49
DICTIONARY LIVING WORLD (ENCICLOPEDIA MONDO ANIMALE)	59
DREAM GIRL (PER ADULTI)/THE CD BROTHEL (X-RATED)	49
ALONE IN THE DARK/DAY OF TENTACLE	110
REBEL ASSAULT/INCA II/GOBLINS 3/LOST IN TIME	120
DRACULA UNLEASHED/ MAD DOG MC CREE	120

SCONTO 10% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

CREATIVE & MULTIMEDIA

SOUND CARD (SOUND BLASTER COMPATIBILE 100%)	90
SOUNDMAN GAMES LOGITECH/CYBERMAN	150
Sound BLASTER — **PRO DE LUXE** + CD ENCYCLOPEDIA	190
16 BASIC	250
16 MULTI CD/ASP	340/390
16 SCSI-II	390
MIDI KIT/ MIDI CONNECTOR BOX	90/140
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	370/370
VIDEO SPIGOT/VIDEO BLASTER	520/390
VIDEO BLASTER SE (SPECIAL EDITION)	490
SB **CD DISCOVERY KIT** (5CD)	690
SB **CD16 PERFORMANCE KIT** (4CD)	890
SB **CD16 PREMIUM KIT** (6CD)	990
SB **CD16 EASY CD** (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1.040
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW	690
GENLOCK GVP+ SW VIDEO DIRECTOR & CURTAIN CALL	1.990
MITSUMI FX001D	320
SONY CDU-33A	360
PANASONIC CR-562B	360
CREATIVE SB UPGRADE	390
TV CODER (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) INTERNO	290
AVER KEY (VGA TO PAL /SVHS CONVERTER) ESTERNO	270
TRUST VIDEO ENCODER/PC-TV BOARD	240/320

STAMPANTI

EPSON — **LX100** - 9A 80C 200cps	290
LQ100 - 24A 80C 167cps	370
STYLUS 300/800/1000	440/540/970
NEC — **P2Q** -24A 80C 192cps	370
P42Q - 24A 80C 216cps/**P52Q** 136C	470/690
SS610 - LASER 300dpi - 6ppm	1.090
HEWLETT PACKARD — **DESKJET 520** 600-300dpi	540
DESKJET 310 300dpi 240cps/COLORE	590/70
DESKJET 500C/550C 300dpi 240cps	640/890
DESKJET 560C 600-300dpi 4ppm	1.040
LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm/**4P** 2MB 600dpi	1.190/1.970
LASERJET 4MP 6MB 600dpi 4ppm (PostScript)	2.690
LASERJET 4 2MB 600dpi 8ppm/**4M** 6MB Postscript	2.730/3.590
MANNESMANN Tally — **MT81** - 9A 80C 130cps	290
MT83 24A 80C 216cps/**MT84** 136C	470/590
MT83C / MT84C (COLORE)	540/670
T7018 INKJET 80C 180cps 300dpi	390
T9005 - (LED) 6ppm	990
STAR LC 24-20II 24A 80C 210cps	470

Commodore & GVP POINT

AMIGA 1200	590
AMIGA CD32 + 2 GIOCHI	570
GIOCHI X AMIGA CD-32 (VARI TITOLI)	59
ALFARAM 1200 ESP. MEM. 1MB>5/9MB	270
COPROCESSORE 68882 40MHZ x ALFARAM 1200	320
MEMORIE ZIPP 1MB x ESPANSIONE A1200	90
ESP. MEMORIA AMIGA 1200 0>4MB (SIMM 72PIN)	170
HARD DISK ESTERNO AMIGA 1200 DA 130MB	640
HD INTERNO 2,5" AMIGA 600/1200 DA 170MB	490
GVP A1230 TURBO PLUS + 4MB RAM (ESP 32MB)	1.090
SIMM 4MB 36BIT 72PIN (AMIGA 4000)	320
GVP A1208 SCSI KIT	390
ALFACOLOR 256K HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE **VIDEON 4.1** GOLD	290
GENLOCK **MICROGEN/MICROGEN PLUS SVHS**	240/440
GENLOCK **MAXIGEN II**	990
GENLOCK **GVP G-LOCK**	790
GVP DSS-8 XTAL CLEAR (DIGI AUDIO)	170
VIDEO DAC 18	150
ETC. ETC.	TEL.

PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60/60A
00043 CIAMPINO - ROMA
(a 200 m. dalla STAZIONE F.S.)
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A VENERDI'
9.30 -13.00 / 15.30 - 19.30
SABATO: 9.30 - 13.00
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS STAKAR
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

saporito di quello che loro si facevano da soli, no, questo no. Ma era più comodo. Più comodo. Non più giornate intere a cercare gli ortaggi. Non più fughe da casa per scegliere come miscelarli. Era tutto già lì, tutto già fatto. Tra i proprietari c'erano quelli che usavano il computer. Fino a quel giorno avevano scelto di giocare con quadratini colorati. Ogni pallino era il loro campione, il loro idolo. Con i minestroni fatti, i pallini diventarono omini, gli omini giocatori. E non furono più idoli: ogni loro errore era un bug nel computer, ogni loro difetto, ora, era così evidente che risultava insopportabile. E il computer diventava odioso. Tra i proprietari c'era chi giocava con i mattoncini Lego. Li ricordate? Erano squadrati, colorati di rosso, verde e blu. E si montavano in qualunque forma. Quello che si otteneva non era mai perfetto, ma i proprietari ci credevano. Poi, con i minestroni fatti, uscirono migliaia di componenti. Ora ciò che si poteva creare era quasi perfetto, ma i proprietari non ci credevano più. Erano "quasi" perfetti, ed ogni loro difetto diventava insopportabile. Tra i proprietari c'era chi sparava ad uomini invisibili utilizzando bastoni di legno. Poi, con i minestroni, uscirono i fucili che si accendevano di luci e simulavano il rumore dei mitragliatori. Ma così non si poteva più sparare di segreto, si poteva sparare davvero! E così fu. Rimasero in pochi, nascosti tra le rupi più sperdute, pensando di poter avere ancora la propria valle degli orti. La valle degli orti che ognuno di noi ha dentro di sé: la valle della propria fantasia. Non lasciate che qualcuno la coltivi per voi.

P. Baccalario.

... In effetti sono d'accodo con te, è meglio coltivarsela da soli la propria valle, piantandoci cosa più ci piace ed evitando di standardizzarci con quel che vende il supermercato...

LASER GAMES ALLA RISCOSSA!

Carissimi tutti, leggo assiduamente e costantemente le Vostre riviste e le considero fra le migliori nel settore. Oggi, con mio immenso stupore, Vi ho visti in carne ed ossa alla trattoria di Via Farini, tutti quanti (come tutti quanti! Io non c'ero! NdD)(colpa tua! Sei sempre il solito asociale... NdP): ho riconosciuto subito Max, Paolone, (più che Paolone, Paolino...)(ci sei andato vicino, ma se vuoi davvero farlo arrabbiare devi chiamarlo in un altro moduccio che non ti sto a dire per ragioni di sicurezza... NdD)(già, meglio non scomodare Cip e Ciop per ricordare il tuo soprannome di liceale memoria, eh, Dave? NdP) e gli altri della compagnia; ho notato l'affiatamento e lo spirito di gruppo (altrimenti non si spiegherebbe l'ottimo lavoro che svolgete sulle riviste) nonostante l'età giovanissima. Avrei voluto volentieri salutarVi e magari fare due chiacchiere, ma non volevo disturbare il Vostro pasto vorace parlando di computer e console, dal momento che credo Voi ne abbiate le p...e piene di sentire "sempre 'ste menate". Sono un grande appassionato di "Laser giochi" e, nonostante la scarsa interattività, continuano a piacermi e a incollarmi sullo schermo per ore ed ore. Posseggo tutte le versioni di Dragon's Lair disponibili sulla terra, compreso il videodisco originale e la versione per Game Boy. Sono rimasto un po' sorpreso dagli scadenti voti che avete affibbiato a questo genere di giochi su TGM, dopotutto le conversioni erano pressoché perfette e l'interattività doveva passare in secondo piano, visto che questo genere di giochi è un genere un po' speciale. Volevo sapere, visto il rapido diffondersi di lettori per Cd-Rom, se è prevista una versione su questo supporto che non sia la semplice riedizione della vecchia versione reperibile su dischetto. Mi hanno detto (ma non sono sicuro) che ci sarà una versione del tutto identica all'originale con le stesse sequenze (comprese quelle di morte) codificate in tecnica MPEG, ma utilizzabile solo con un'apposita scheda. Volevo sapere se le voci di cui sono stato informato sono veritiere e se sì, quale sia sta benedetta scheda da inserire per far girare il programma (posseggo un 486 DX2-50). Vorrei inoltre sapere se, secondo Voi,la qualità audio video dei futuri VideoCD eguaglierà quella indiscussa (ma mooolto bistrattata da noi italiani ignoranti) dei LaserDisc di recente produzione (Dracula, Terminator II ecc ecc.). Un grazie anticipato a tutti Voi.

Andrea.

Anch'io sono sempre stato un grandissimo fan dei giochi Laser, il gioco che ho più amato è stato in assoluto Space Ace, anche se non ho mai disdegnato giocare a Dragon's Lair o Super Don Quixote (mi sembra che si scriva così). In effetti in questo genere di giochi la giocabilità non è molto importante, tutto è basato sulla spettacolarità di immagini e suoni. Ma ora passiamo a quello che più ti premeva: dunque, mi pare che ci sia un po' di confusione per quanto riguarda i CD-Rom. Dunque, una versione virtualmente identica all'originale è già disponibile per il 3DO, ma esiste già di una versione anche per PC. Il modulo di cui tu parli è forse il dispositivo FMV uscito da poco per l'Amiga CD32, ma a te non dovrebbe interessare, visto che possiedi un PC. Spero di aver chiarito ogni tuo dubbio...

FACCIAMO LE CORNA ALL'AMIGA

Spettabile redazione di TGM, sono un ragazzo ventitreenne possessore di un fantamegagalattico Amiga 1200 (beh, forse ho esagerato) con un problema che mi tormenta da circa un mese a questa parte: credo di essermi innamorato di una ragazza che si chiama 3DO, non sarà un nome proprio romantico, ma promette prestazioni super. Io non l'ho ancora vista in azione, solo in fotografia, ma sembra davvero stupendo. Ora vi pongo una domanda: tradireste il mio Amiga per il 3DO? Bando agli scherzi, premetto che adopero il 1200 solo a scopi ludici, pertanto il passaggio ad una console non mi creerebbe problemi. Voi dite che la Commodore si stia rialzando, poi, sfogliando TGM, leggo che "per questo mese i giochi più belli sono per Amiga, ma non sappiamo fino a quando", come dire "cari amighisti, mettetevi il cuore in pace e compratevi un picci". In fondo avete ragione, i giochi per il 1200 si contano su una mano e altro non sono che versioni più colorate del 500. Nonostante ciò non comprerei mai un picci (ma siete matti?! 3 o 4 milioni per giocare!). Meglio un sacco e mezzo per una console. Ma li vale veramente il 3DO quei soldi? E' vero che il prezzo scenderà? Quando? Avrà un futuro questo 32 bit con tecnologia Risc? Tenendo conto del prezzo, è meglio il Jaguar? Sapete di una futura versione di Virtua Racing per 3DO? Se si potrebbe raggiungere il livello del coin op? Avete già provato Megarace? E' meglio che sul picci? Perché le console non vengono munite di joystick stile computer, non sarebbe meglio? Il 3DO in futuro servirà solo per giocare? Vi prego di rispondermi, da voi dipenderà la mia scelta... Saluti.

Claudio Alba.

Il tuo è proprio un bel dilemma. Vediamo di ragionare un po': sicuramente il 3DO è meglio dell'Amiga 1200 sotto l'aspetto grafico e sonoro (come tu stesso dici, basta guardare le foto), ma anche Amiga ha i suoi vantaggi. Se tu provassi a utilizzare il tuo computer per occupazioni meno ludiche ti accorgeresti che una console non potrà mai sostituire un computer, al massimo può compensarne le mancanze. Di solito in primo luogo consiglio l'acquisto di un computer (se pensi al 1200 non è poi così costoso), poi, successivamente (ma solo allora), quello di una o più console. Non parlerei quindi di un tradimento, ma più di un "triangolo amoroso". Seriamente ti consiglio di acquistare pure l'agognato 3DO (pecunia permettendo), ma non commettere l'errore di vendere l'unico computer che possiedi, chissà, forse in futuro ti potrebbe servire...

LACRIME SPRECATE?

Spettabile redazione, sono ARCISTUFO di leggere lettere come quelle di "V" (sul numero 60 della rivista) e dei vostri discorsi riguardanti i giochi del C64. Voi pensate che i giochi del vecchio Commodore siano più giocabili e più divertenti, anche se inferiori per quanto riguarda la grafica ed il sonoro, di quelli per Amiga e PC. Io personalmente possiedo un Amiga 500 e non ho mai posseduto un C64, ma non sono d'accordo con voi, i nuovi giochi non hanno nulla da invidiare a quelli vecchi. Ad esempio, voi parlate tanto di Bubble Bobble, ma Superfrog o Zool 2 non saranno meglio come giocabilità? E Microprose Soccer? Non sarà meglio Sensible Soccer? Ho visto vari giochi per C64 da un amico, ma non mi sono sembrati nulla di esaltante. Preferisco lungamente Alien Breed 2, Mortal Kombat, Syndicate, Cannon Fodder, Sleepwalker (pietoso per C64), Lemmings 2, Dune 2, Monkey Island 1 & 2, Indy 4, Assassin eccetera eccetera... Spero di essere stato esplicito e gradirei una risposta. [...]

Simone.

Scusa innanzitutto per aver tagliuzzato la fine della tua missiva, ma le risposte alle tue domande le potrai trovare nelle pagine dedicate alle preview. Non voglio dilungarmi ancora in strazianti rimpianti e nostalgie, non tutti potrebbero capire. Intendiamoci, non ti sto trovando da dire, ma, vedi, chi non ha posseduto e vissuto il C64 nella sua epoca di massimo splendore non potrà mai capire... Con questo non voglio togliere nulla ai titoli da te menzionati, ma vedrai che quando ci sarà il 1086 o l'Amiga 10.000 o, addirittura, un nuovo computer, anche tu rimpiangerai Dune 2 o Lemmings 2. Ti verranno le nostalgie dei bei tempi dell'Amiga 500 o del 486 e nessuno ti capirà. Magari ti diranno anche di aver visto le suddette macchine in qualche museo di antiquariato, e di non aver trovato niente di interessante e di giocabile in macchine che non dispongono del multi Cd Rom (tm)(fino a 1000 Cd contemporaneamente) o della tuta per la realtà virtuale...

TRUCCHI SCORRETTI...

Carissima redazione di TGM, sono un vostro affezionato lettore, che ogni mese legge con interesse la vostra rivista. Premetto subito che la mia è una lettera incentrata sul problema della pirateria, che troppo spesso viene sottovalutato. Poiché posseggo un Amiga 500+ (ma credo di passare in futuro al 1200) e compro parecchi giochi originali ogni anno, preferisco leggere, oltre a TGM, altre riviste italiane del settore, in modo da essere sicuro al 100% dell'acquisto che sto per fare. Noto però, con tristezza, che molte riviste criticano con le parole la pirateria, ma non fanno nulla per ostacolarla con i fatti. Infatti ho qui tra le mani il TGM di marzo (gran bel numero), e noto con felicità che ci sono tutte le combinazioni per eseguire le fatality in Mortal Kombat per Amiga. Quello che avete fatto voi non aiuta la pirateria, in quanto nel manuale originale queste mosse non sono indicate. Fin qui tutto bene. Purtroppo, però, non tutte le riviste sono del vostro stesso parere. Per esempio, in una rivista concorrente, nel numero di febbraio cosa trovo nei tips? Tutte le mosse speciali di ogni personaggio! Questo mi ha fatto molto arrabbiare perché ho acquistato MK originale specialmente per avere subito tutte le mosse speciali, e che, son fesso? Avrei potuto fare come i miei amici, che se lo sono preso piratato potendo contare sull'aiuto di quella rivista. Vorrei sapere cosa ne pensate voi Bovas.

Maurizio Zaccheddu.

Dunque, tu vuoi sapere il parere dei Bovas... Dunque, se mi è permesso dirlo, se una persona è onesta lo è sempre, e non solo quando c'è convenienza. Se il mondo funzionasse così tutti comprerebbero solo ed esclusivamente giochi originali, e i piratoni non esisterebbero. Con questo non voglio di certo giustificare le tue accuse, vedere le mosse su un giornale è senza dubbio tornato comodo a chi possedeva già la versione pirata, ma non addossare tutta la colpa a questo...

IL NEGOZIANTE DI FIDUCIA, QUESTO SCONOSCIUTO...

Gentile redazione di TGM, sono un ragazzo diciassettenne che è parecchio arrabbiato per un fatto che mi è capitato di recente. Passo subito a narrarvi la storia. Circa una settimana fa mi sono recato dal mio negoziante di fiducia per sapere qualcosa riguardo le ultime uscite in fatto di giochi. Ho domandato per primo Arcade Pool, recensito sul numero di marzo. Quel putrido figurino mi disse che non sapeva né quando sarebbe arrivato né SE sarebbe arrivato. Io me ne andai, abbastanza inca... Ehm, arrabbiato. Questa sera sono ritornato, ma la risposta è stata la stessa. Ora mi domando: ma è possibile che un gioco che voi avete recensito oltre un mese fa non sia ancora arrivato nei negozi? Sfido io che la pirateria dilaghi! Vi voglio racconta-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

re un'altra storia. Quest'estate sono andato sempre dallo stesso negoziante per acquistare Superfrog. Casualmente era appena arrivato il pacco (pacco in tutti i sensi) della leader e, appena aperto, mo accorsi che c'erano solo due, ripeto due confezioni del suddetto gioco. Sempre casualmente nel negozio era presente un altro ragazzo e anche lui voleva Superfrog. Per farla breve, tutte e due le confezioni furono vendute nel giro di cinque minuti. Un'altra domanda: ma è possibile che un gioco come quello possa essere spedito in soli due esemplari? Oltretutto non è che io viva in un paesetto sperduto tra le montagne, ma a Venezia, che non è proprio abitata da quattro gatti.Arriviamo al punto: io compro sempre giochi originali, ma quando mi trovo di fronte a situazioni simili, mi viene da pensare il perché lo faccia. Non sarebbe molto più comodo domandare agli amici pirati di farselo copiare? Si attenderebbe molto di meno e non si spenderebbe un soldo (beh, ma i pirati li dovresti pagare, anche se poco... NdD). Nonostante questo continuo ad aspettare mesi (e non sto esagerando!) e a spendere un sacco di soldi per i giochi originali. Per questo propongo che nelle recensioni, accanto alla casa produttrice, venga anche scritto a chi è affidata la distribuzione, così se il gioco non arriva sappiamo con chi prendercela!
Spero che questa lettera sia pubblicata, perché sicuramente non sono l'unico che soffre di questo problema. Detto questo vi saluto dicendo: chi cambia rivista è un burfaldino!!!
Questa lettera è stata ideata, scritta ed approvata da:

Giorgio Ferretto.

P.S. Risposta alla lettera di Marko Moniaci pubblicata sul numero di marzo: sono pienamente d'accordo con quello che dici, se vuoi un gioco che duri un sacco di tempo comprati Frontier, è semplicemente fantastico!

Non credo proprio che i problemi da te menzionati siano da attribuire alla casa distributrice del software, ma bensì al negoziante stesso: è lui che decide cosa richiedere e in quale quantità. Ti suggerisco quindi di cambiare negoziante di fiducia, e, nel caso non riuscissi a concludere nulla, di rivolgerti a negozi che vendono anche per corrispondenza...
Per quanto riguarda Arcade Pool, lascio la parola a Max per un breve inciso.
Ci scusiamo con i lettori per i ritardi sull'uscita del gioco, dal canto nostro noi abbiamo testato una versione al 95% definitiva che ci ha portato il programmatore stesso (Mario Savoia) qui in redazione. A quanto pare la fase di debug finale deve aver preso più tempo del previsto, e la conseguenza è che questo nuovo splendido budget della Team 17 è arrivato nei negozi solo adesso.

SESSO LIBERO? MEGLIO DI SI'

Buongiorno radiante redazione e radiantissimi Bovas (non so perché, ma mi sembra di parlare con delle mucche... scherzo, non prendetevela)(Mucche? Semmai con due aitanti torelli... NdP)(ollallà, non esageriamo. NdMax), siccome sono state mosse accuse nei miei confronti, povero cucciolo deficiente e verso i giovani in senso lato, mi pare giusto dire la mia su quanto ha scritto la carissima Gabriella Sorichetta sul sesso libero nei videogiochi e nella realtà. Innanzitutto stai sottovalutando il nostro grado di maturità mentale; io ho diciannove anni, studio, lavoro e giorno per giorno mi do da fare per costruire il mio avvenire, penso che la definizione di "cucciolo" non mi si addica in alcun modo. Dici anche che la violenza è un problema che devono risolvere gli adulti; perché? Noi ragazzi siamo forse incapaci di fare qualcosa per la società? Siamo proprio tutti noi, giovani, che abbiamo la febbricitante voglia di cambiare le cose. Tu stai ghettizzando la gioventù, la stai sminuendo drasticamente.
Tra sesso e violenza, cara Gabriella, c'è un abisso, non riesco proprio a capire come tu possa affermare il contrario. Il sesso è una cosa che non fa male a nessuno, che soddisfa ambo le parti e che, come hanno detto i Bovas, si fa soltanto se si è d'accordo in due; la violenza sta proprio su un altro pianeta, quella sì che danneggia tutti, chi più chi meno! Sono due elementi completamente dissociati. Come cavolo puoi permetterti di dire che alla nostra età non dobbiamo cercare di essere adulti? Cacchio, svegliati! (calmo, Marko, calmo... a 19 anni SEI GIA' un adulto, lei penso si riferisse più che altro ai tredici-quattordicenni, che spesso non hanno ancora raggiunto un grado di maturità sufficiente per affrontare questo passo. NdP). Fare l'amore non dipende da un punto di vista cronologico, ma dall'affetto, dalla predisposizione ad amare, che può venire a sedici anni, ma anche a venti o più; ricordati che il sesso non strumentalizza i corpi, semmai li soddisfa, e io non ci vedo nulla di male; se c'è di mezzo l'amore, ben venga, altrimenti sarà uno sfogo del desiderio, dell'attrazione fisica di due sessi opposti. Mi sembra normale, no?
Non penso che un ragazzo della mia età (poco più o poco meno, scusate il gioco di parole) vada a letto con una ragazza per scoprire se ha l'uccellino o la farfallina, io so benissimo di essere un MASCHIO, come le ragazze sanno di essere dell'altro sesso, ma che ragionamenti mi fai? Guarda che oggi non c'è più l'ignoranza di una volta; fortunatamente tutti noi abbiamo delle idee chiare sul sesso e non abbiamo bisogno di prediche di nessun genere, cerca di ricordartelo, le PREDICHE le lasciamo ai preti, e magari qualcuna è costruttiva, ma la tua... Quella proprio no, al limite ti faccio un complimento se la definisco assurda.
Su una cosa ti devo però dare ragione: è molto importante, se non indispensabile, conoscere a fondo il proprio partner, amarlo, volergli bene, parlare con lui con rispetto e sentimento, ma secondo me non può esistere tutto questo senza il sesso, è come la ciliegina sulla torta, non so se mi spiego (sì, però ti contraddici anche. Cosa avevi scritto a proposito dello "sfogo del desiderio", poche righe più sopra? NdP).
...
Concludo ricordandoti che esiste una cosuccia chiamata "libero arbitrio", tu hai fatto la tua scelta d'amore, nessuno ti ha detto nulla e nessuno ti ha giudicato; cerca di lasciare la libertà alle altre persone di amare e farsi amare come più credono sia giusto. Grazie a tutti voi per l'attenzione. Ciao a tutta la redazione e ai mitici manz.. ehm, Bovas (MUUUU!).

Marko Moniaci

Questa al caro Marko gliela dovevamo proprio: in fondo è stato lui a scatenare tutte le polemiche sull'argomento... Comunque devo dire che se Gabriella aveva sconfinato nell'"integralismo mammo-religioso", tu ti sei dato parecchio da fare per eccedere in senso opposto. A grandi linee, se non si era capito, sono anch'io per il sesso libero, per l'informazione sull'argomento nelle scuole, e per la liberazione del medesimo dai mille tabù che una mentalità chiusa, ipocrita e bacchettona ha cercato di addossargli in duemila anni di storia. Tanto è vero che oggi, recuperata una certa laicità, ci si trova a dover aprire gli occhi e a riconsiderare tutta la natura umana, rianalizzarla da zero per capire se effettivamente debba persistere quel concetto di "normalità" tanto caro a chi preferisce vivere in uno schemino prefabbricato dai preti o dalla mamma. E' la stessa "normalità" che ha additato forme di sessualità un po' sopra le righe come "perversioni", che ci spinge ad essere razzisti contro tutto ciò che è diverso (per colore della pelle, idee, abitudini, religione, ecc ecc), e che rende la vita un inferno per chi in questa "normalità" non si riconosce o non può riconoscersi a causa di qualche handicap fisico. Tuttavia, per tornare all'argomento della lettera, ritengo che il sesso debba comunque essere accompagnato da una buona dose di sani sentimenti, questo non perché credo nei principi azzurri e nelle fatine, ma perché l'atto d'amore deve servire a legare maggiormente due persone, e se attuato in modo che sia fine a se stesso, lo si snaturalizza, lo si rende effettivamente un esercizio ginnico atto a generare cinque minuti di piacere (fortuna che sei un torello... NdMax). Piacere che, se non si conosce il partner e non si prendono adeguate contromisure, potrebbe oggi avere spiacevoli conseguenze, e non sto parlando solo del virus HIV, ma anche di tante gravissime malattie veneree che, a causa dell'AIDS, sono passate in secondo piano. Ma non sono state ancora sconfitte del tutto. Come al solito, adesso, la parola è in mano a tutti voi.

A grande richiesta ritorna...
L'ANGOLO DEL M.A.
Marco Auletta risponde ai lettori!

Demenziali Bovas, sono un 16enne fedele lettore di tutte le vostre riviste. Ho appena letto "Ultimo Impero" di TGM #62 e vi scrivo questa lettera da inca**ato nero. Avrei scritto già prima sull'argomento che tratterò, ma è stato proprio quell'articolo (per essere precisi, alcune frasi scritte da MA) a far traboccare il vaso (la mia testa), come la fatidica ultima goccia. Vorrei parlarvi della "street fighter 2 mania" e vorrei ricevere una risposta sia da voi Bovas che dal "simpatico" (ma per favore) MA. Basta! E' ora di finirla! Ma sei davvero convinto, caro MA, che SFII sia "er mejo"? Io penso proprio di no (che non sia "er mejo"), tant'evvero (tanto è vero, tant'è vero? NdBovas) che riuscivo a vivere benissimo anche prima che il fatidico gioco uscisse. E' vero che ognuno è libero di dire e di pensare ciò che vuole, ma il tuo fanatismo per SFII mi sembra eccessivo. Non c'è occasione che tu ti lasci sfuggire per dire che SFII è il più figo e tutti i suoi cloni fanno schifo. Il tuo ragionamento mi sembra tipico di un individuo condizionato dalla massa, e che tu lo sia è fuori dubbio (basta vedere il tuo fanatismo per 883, Aladdin, servizi dell'144, ecc, tutte cose ultrapubblicizzate che ormai anche i sassi faticano a sopportare). Spero ti sarai accorto che quella di SF2 non è altro che una moda e, come tale, destinata (si spera) all'estinzione. Sappi comunque che ci sono molti giochi migliori di SF2 (ammetto però che SF2 ha una buona giocabilità), anche tra quelli usciti prima (Firefox, Star Force, Final Fight) (Firefox un picchiaduro? Ma non era un lasergame basato sull'omonimo film d'azione? NdP)(E Star Force, vogliamo mettere? NdD). E poi, molti cloni sono senz'altro migliori (sai cos'è Fatal Fury 2 Special?), potrai dire che sono pazzo, ma mi sa che anche Art of Fighting gli sia superiore (parere, questo, che la massa non tollera) (sono d'accordo che se vai in un'isola dove tutti dicono che 1+1 fa 3, e tu sostieni che invece faccia due, saresti l'unico ad aver ragione. Ma se tu sostieni un'ipotesi basata su gusti personali, e per tanto opinabili, con la quale TUTTI gli altri non sono d'accordo, sarebbe più lecito che tu avessi almeno qualche piccolo dubbio. Se però la pensi proprio così... NdP). Sono poi rimasto molto offeso quando (sempre in UI) hai detto che "il Neo Geo è da sottosviluppati", perché io possiedo un PC e un NEO GEO, e sentirmi provocato da un condizionato (dalla massa) come te, che fa tanto il filosofo e il sapientone (sempre in UI, e in quelle frasi, si nota una certa arroganza e la convinzione di aver sempre ragione, mentre gli altri sono tutti, secondo te, fessi) mi ha fatto incazzare di brutto, quindi non ti stupire se ti considero un bacchettone (parola che ti piace tanto) e se in questa lettera non ti tratto bene. Sperando di non avervi rotto troppo le scatole (soprattutto a MA), vi saluto.

Giovanni "Art of Fighting 2" Benini

Cominciamo con una nota davvero simpatica: "... Ma sei davvero convinto, caro MA, che SF2 sia er mejo? Io penso proprio di no...". Beh, ti dirò la verità, ne sono DAVVERO convinto e quindi sei in errore (avresti dovuto scrivere "Io penso ti stia sbagliando", soprattutto se pensi al divertimento che traggo da questo genere di puntualizzazioni). Comunque, lasciamo perdere. Riuscivi a vivere benissimo senza? Beh, anch'io (chi è il mentecatto che si fa venire le convulsioni per un videogioco?), questo però non toglie che, di fatti, Street Fighter II sia il miglior gioco del suo genere (e in ogni caso, io dovrei aver torto solo perché lo dici tu? In qualsiasi caso, è la mia parola contro la tua - peccato che ci sia comunque più gente che preferisce il gioco Capcom al resto dei titoli simili).
Saltiamo ad altro: mi piacciono 883, Aladdin e 144 e quindi faccio parte della massa? Precisiamo: gli 883 mi piacciono davvero, se faccio parte della massa che li ascolta tu fai senz'altro parte della massa che li denigra. Che cosa ci troverai poi di male negli 883... Bah. Aladdin: ho comprato la colonna sonora in CD a Londra nove mesi prima dell'uscita del film in Italia, l'ho fatta ascoltare a tutti (ed è PIACIUTA bene o male a tutti), inoltre ho visto il film in cassetta NTSC con due mesi d'anticipo. L'"hype" doveva ancora montare, ma a me piaceva già - anche perché è un gran film, ma probabilmente pensi che i cartoni animati siano solo per i bambini deficienti (e questo ti mette in un'altra massa, quella degli ottusi).
L'144: mi piace? Davvero? Beh, se lo dici tu, allora vuol dire che non ne posso fare a meno. Su UI non

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mi sono schierato "con" l'144, ma contro la gente che lo insultava a priori. Non ne hai bisogno? Non lo chiamare! Ma lascia agli altri la libertà di decidere.
Torniamo a bomba su SFII: dici che Firefox, Star Force, Final Fight sono meglio del succitato gioco. Forse (ma non penso), comunque sia sono un altro tipo di gioco. E' meglio il tacchino o il cioccolato? Wake up. Molti cloni sono migliori... Ne dubito seriamente. Fatal Fury Special sarà anche bello, ma a livello di tecnica rimane molti gradini più in basso rispetto a SFII, grazie soprattutto al numero inferiore di mosse (non quelle speciali). Art of Fighting (il primo) è riconosciuto universalmente come un mezzo bidone e quindi lascerei cadere l'argomento, passando direttamente al finale. Ho detto che i possessori di Neo Geo sono tutti dei sottosviluppati. In quel caso, ho esagerato un po' (una macchina non è un biglietto da visita) e pensavo fosse chiaro, per continuare a fare l'infame però potrei farti notare che la giustificazione "il Neo Geo ce l'ho anch'io e quindi i possessori di tale console non possono essere dei sottosviluppati" non regge per evidenti motivi. Concludendo: il 10 Aprile sono stato alla sala giochi Fun Land a Londra (una delle più grandi e fornite), e ho notato i seguenti coin-op: due Mortal Kombat II, due Virtua Fighters, un Art of Fighting 2, un Fatal Fury Special e una ventina abbondante di Super Street Fighter II Turbo, molti dei quali montati su "slitte" e dotati di monitor Panorama. Ed erano quasi sempre occupati. Da un sacco di mesi, inoltre, se ci viene voglia di giocare a un picchiaduro qui in reda tiriamo fuori SFII Turbo, mentre il Neo Geo continua a raccogliere polvere. Mah?
Dimenticavo: dandomi del bacchettone hai mancato il bersaglio di qualche unità astrale. Evidentemente, non sai che cosa significa... Ma cosa si può pretendere da uno che usa un soprannome così impegnativo?

IN SINTESI...

Avete letto tutte le lettere che precedono e il vostro cuore si è riempito di amarezza perché non vi avete trovato il vostro nome? Avevate riposto in una busta indirizzata a TGM tutte le vostre speranze per un futuro migliore, e noi Bovas vi abbiamo deluso? E' per caso mercoledì? Non c'è problema! La posta in sintesi potrebbe essere la vostra ancora di salvezza in questo mare di malinconia! ma bando alle cavolate, cominciamo a rispondere a Jeff '72 che, a proposito della pirateria, ci scrive questo: "E' vero che gli album originali fanno una bella mostra nel raccoglitore dei CD, ed è anche vero che le cassette pirata durano poco, ma non potete confrontare i prezzi di un CD con quelli di un gioco per Amiga o PC... Uno dei due Bovas ha affermato che in un mese escono tre o quattro album degni d'acquisto e che lui tira fuori i soldi e se li compra. Bel discorso, ma vale solamente per i CD originali! Eh, già, l'amico Bovas non ha pensato a chi possiede un Amiga o un PC, e in alcuni mesi escono dei giochi degni d'acquisto (X-Wing, Strike Commander e Alone in the Dark, per esempio), sei così sicuro di poterli acquistare tutti originali? Io credo proprio di no... Scommetto che almeno uno di voi i giochi se li duplica e poi li vende come pirata. Osbaglio?". Ridicolo, anche perché, generalmente, i giochi originali non si copiano (e questo NON vuole comunque dire che se fosse possibile lo faremmo). Passiamo così alla questione dei CD e dei loro prezzi. Davvero sei sicuro che il paragone non regga? Ti faccio notare che i CD costano in media 32.000 lire, almeno qui nella provinciale Vigevano, e che a Milano la situazione non è certo molto diversa. Se già ne escono tre, sono quasi cento carte che se ne vanno (l'equivalente, dunque di UN gioco per Amiga o PC, e non venitemi a dire che, in media, ogni mese escano tre giochi degni di assoluto e improrogabile acquisto), se poi consideriamo che i CD che piacciono a me sono sempre più di quattro al mese, e a volte escono pure in confezioni doppie (=£50.000) o triple (=£60000 o anche di più), capisci che i conti che mi hai fatto frettolosamente in tasca sono decisamente sbagliati. E comunque nessuno ti obbligava a comprare i tre titoli che hai citato di botto.
Gabriele Pizzinardi ci invita a riflettere sui costi che è necessario sostenere per giocare oggi, visto che il software ha ormai preso la strada dei CD e, presto, diventerà obbligatorio sborsare almeno mezzo milione per un lettore e almeno 100.000 lire alla volta in CD-Rom. Allora, che il software abbia preso ormai la strada del CD è fuori dubbio, e come tu stesso hai riconosciuto, è legittimo che sia così (cari pirati, per un po' la cuccagna è finita...), e comunque io vedo nella cosa solo una serie di potenziali "svolte" tutte a vantaggio dei giocatori onesti. Innanzitutto, produrre un CD costa meno in masterizzazione, ma necessita un impegno sensibilmente superiore da parte dei programmatori. Tuttavia, l'assenza attuale di pirateria permetterà alle software house di contenere (=diminuire rispetto a quelli attuali) i prezzi, quindi le 100 carte diventeranno presto 50, senza considerare che il software, più invecchia, più si deprezza per motivi di mercato.
Cambiamo radicalmente discorso, e passiamo alla missiva di Alx, che oltre a fornirci una godibile versione di "Nord Sud Ovest Est" degli 883 (aaaargh!), ci ha scritto una serie di repliche a mamma Gabriella sullo stesso stile di Marko Moniaci, beh, non ti resta che fare riferimento alla sua lettera.
Luca il Morto (il tuo soprannome sarebbe stato molto più appropriato se ci fossi capitato sotto mano, credici NdBovas), dopo aver scatenato una ressa su Consolemania, approda anche sulle pagine di TGM per polemizzare con MA sui servizi 144. Per chi non ricordasse la posizione dell'illustre collega, MA difendeva a spada tratta i medesimi dalle critiche piovutegli addosso dopo le prediche di Beppe Grillo, esortando la gente a ragionare con la propria testa piuttosto che con quella del comico genovese. Il caro Luca non è d'accordo, sostenendo l'intrinseca inutilità dei servizi erotici e delle chat-line, sottolineando la truffa che viene a volte attuata nei confronti dell'ignaro telefonista. Allora, caro Luca, a quanto vedo non hai capito una mazza di niente di ciò che ha detto MA, il quale non ha difeso i servizi IN SE', ha semplicemente fatto notare come in un paese civile e democratico, i servizi telefonici a pagamento debbano essere considerati legittimi al pari di tutti gli altri. E' chiaro che se io chiamo una chat line so, di conseguenza, che io debba poi pagarla: anche negli stessi spot, per legge, appare il costo al minuto. Quindi, se io chiamo un 144 pensando di fare una comune telefonata, non solo sono un emerito ignorante, ma sono pure un beota perché non mi sono adeguatamente informato: le cifre sono indicate, per fasce, addirittura sull'Avantielenco. E' comodo stare al telefono per delle ore, e poi non assumersene la responsabilità scaricando la colpa sulla pubblicità (rileggersi quanto dicevo nella prima risposta). In secondo luogo, lasciando perdere l'aspetto economico, c'è da fare un ragionamento anche più profondo: la SIP, con un colpo di mano, aveva chiuso tutte le chat-line. Ma è democratico tutto ciò? Non sarebbe stato più semplice dire chiaramente ai bambini "figliolo, il 144 costa, non chiamarlo se no poi io pago una bolletta salatissima, e in tal caso tu non esci più di casa per due mesi", lasciando a tutti gli altri la libertà di spendere anche i milioni alla cornetta? Ognuno ha il diritto di spendere i suoi soldi come vuole, anche attaccandosi ai telefoni erotici (che NON sono 144), e nessuno deve intervenire con decreti o decretini che altro non fanno che tarpare una libertà. Fine della polemica. Per l'ennesima volta ariecco Jeff Dreyfor, che non si dice comunque contento della quantità di posta pubblicata sulla rivista "non è vero che sono 5 pagine, sono 5 facciate!". Allora, spieghiamolo una volta sola e poi basta. Tanto per cominciare, noi con "pagine" intendiamo proprio le "facciate", e la stessa cosa vale per tutte le riviste, i libri, e i quotidiani che vengono stampati in tutto il mondo. La distinzione tra pagine e facciate è un'emerita fesseria che si adotta (guardacaso) solo a scuola. E poi c'è da fare un ragionamento un pelino più tecnico, ma che forse potrà illuminare tutti sul modo in cui si lavora in una rivista come TGM. Ciò che conta veramente, non è il numero delle pagine, quanto le dimensioni e il quantitativo totale dei caratteri presenti in un testo. Solo un anno fa, ad esempio, le quattro pagine del TGM Mail contenevano poco più di 30.000 caratteri: la posta del mese scorso (4 pagine pure quella), ne conteneva circa 60.000, più o meno lo stesso numero di caratteri che, due mesi prima, ha "coperto" cinque pagine. Direte: ma come è possibile? Semplice, i caratteri non solo possono cambiare di corpo (altezza in punti dei medesimi), ma anche la loro interlinea (distanza tra una riga e l'altra) e la carenatura (spazio tra un carattere e il successivo), possono variare, il più delle volte senza che il lettore possa accorgersene. Noi Bovas cerchiamo sempre di raggiungere, col testo, i 60.000 caratteri di media, poi lo spazio in pagine è determinato dagli altri articoli e dalla pubblicità.
Pietro Dattola ci pone un sacco di domandine più o meno interessanti. Allora, Dangerous Street per CD32 non è proprio ciò che si definisce il massimo, ma può essere divertente (=lascia stare); per i commenti comparati cerchiamo sempre di far risaltare le differenze tra le diverse versioni di Amiga sia citandole nella recensione, sia con gli stessi commenti. Purtroppo non sempre disponiamo di entrambi i programmi, e quindi fare recensioni comparate può diventare problematico. Le didascalie sono ormai cosa fatta e, per quanto riguarda il programma che ci chiedi (qualcosa per rippare i frame di animazione degli sprites durante il gioco), ce ne sono alcuni shareware e di pubblico dominio. Sul vecchio A500 si poteva usare l'Action Replay, ma per ciò che riguarda il 1200, la loro totalità funziona solo coi giochi istallabili su HD. Ti ricordo, infine, che rippare sprites, fondali e moduli non è considerato pirateria solo finché te li tieni per te e non cerchi di riutilizzarli in programmi commerciali.
Veloce veloce per Cancer (che ci ha spedito pure dei bei disegni stile manga): se avevo intitolato la vostra lettera precedente "La sacra critica di Okuto" (senza H), era semplicemente per prendere in giro. Grazie per la puntualizzazione, comunque, ma non ce n'era bisogno. Alessandro, 20 anni, possiede un A2000 potenziato, e si chiede se è possibile in qualche modo utilizzare una scheda che renda il suo computer compatibile col più recente A1200. Allora, in teoria con una scheda video è possibilissimo raggiungere i 262000 e più colori messi a disposizione dal chipset AGA. In particolare la Merlin (non la DAC18), permette l'emulazione di tutte le risoluzioni grafiche AGA purché il software giri sotto sistema operativo e con HD: per fare un esempio, Simon The Sorcerer AGA è del tutto indistinguibile se gira su un A1200 o su un vecchio Amiga con scheda Merlin. Altra modifica che dovresti fare, è inserire una scheda acceleratrice, possibilmente una con 68030 e almeno 4 mega di fast RAM a 32 bit. Così facendo spenderesti la stessa cifra che faresti meglio a spendere vendendo il tuo A2000 e comprandoti un 1200 con HD da 80Mb, scheda acceleratrice, e qualche mega di espansione. Inutile che ti dica cosa ti convenga maggiormente fare...
Un anonimo lettore, raccogliendo l'invito a scrivere le lettere su dischetto, ci ha spedito un bel bulk completamente disassemblato: a momenti mi infilzavo un dito con la molla, comunque grazie per l'originalità. Alessandro Chiari vorrebbe imparare l'Assembler, e con esso (a quanto ci è parso di capire) vorrebbe fare della grafica. Allora, l'Assembler non serve a fare grafica o suono, per fare quelli bastano il Dpaint e il Protracker. Con l'Assembler, devi farci il codice, vale a dire il programma vero e proprio. Spero di essere stato chiaro.
Concludiamo quindi con Bernard, che ci ha scritto una bellissima lettera che tocca una sacco di argomenti, ahimè già trattati anche in questa Posta. Allegati alla lettera, inoltre, vi erano una dozzina di moduli, che ho tosto passato a Mirko. In questo istante sto ascoltando "Koma" e ti posso assicurare che è G-R-A-N-D-I-O-S-O: se davvero è opera tua, complimenti!!!!

CONCLUDENDO

Benvenuti a questo nuovo numero di TGM, facendo scorrere le sue pagine potrete godere le mille e più novità che anche questo mese abbiamo recensito per il vostro computer... Come dite? Queste sono le ultime parole che appaiono sulla rivista e non le prime? Su, dai, scherzavamo, voleva essere un modo originale (una volta tanto) per concludere la Posta. Vabbè, visto che tanto siamo giunti ai saluti, tanto vale lasciarci con la più banale delle esortazioni: Maggio è l'ultimo mese di scuola per molti di voi, quindi, DATECI DENTRO! Noi ci risentiamo, come del resto era prevedibile, a giugno!

Noi Bovas

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

TUTTO IL SOFTWARE PER PC & AMIGA

GRATIS con un acquisto di almeno L. 100.000 un fantastico porta dischetti 40 post

SOFTWARE PC

3D WORLD BOXING	L. 39.900
A320	L. 99.000
ACES OVER EUROPE	L. 129.000
AIR COMBAT	L. 129.000
AIR FORCE COMMANER	L. 99.000
AIR WARRIOR	L. 99.000
ALIEN BREED	L. 99.000
ALONE IN THE DARK 2	L. 129.000
ATP	L. 119.000
B-WING	L. 69.000
BATTLE CHESS 4000	L. 39.900
BATTLE ISLE '93	L. 69.000
BLACKJACK	L. 79.000
BRIDGE CHAMPION	L. 99.000
BRUTAL FOOTBALL	L. 79.000
CAMPAIGN II	L. 99.000
CASINO ADVENTURE	L. 119.000
CASTELVANIA	L. 39.900
CHESSMASTER 4000	L. 89.000
CIVILIZATION	L. 129.000
COLOSSUS 4 BRIDGE	L. 39.900
COOL WORLD	L. 39.900
CYBER RACE	L. 109.000
DAILY HORSE RACING	L. 29.000
DELUXE STREEP POKER	L. 29.000
DELUXE STRIP POKER 2	L. 39.900
DR. JOHN - ITALIANO	L. 59.000
EYE OF THE BEHOLDER III	L. 109.000
FALCON 3.0	L. 99.000
FANTASY EMPIRE	L. 119.000
FOOTBALL MANAGER	L. 39.900
FRONTIER	L. 99.000

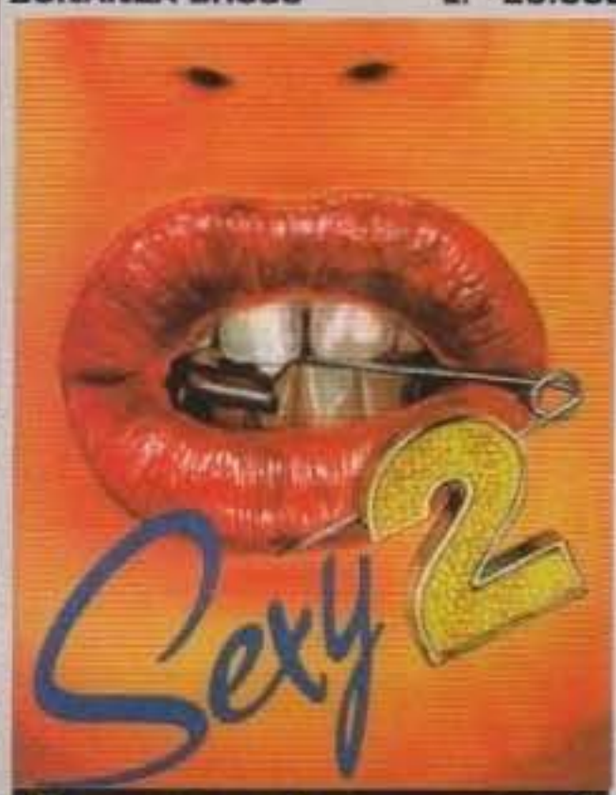
F.S. SCENARY ITALY	L. 119.000
GABRIEL KNIGHT	L. 119.000
GO SIMULATOR	L. 69.000
GOAL	L. 79.000
GOBLIN 3	L. 139.000
GRAND PRIX	L. 109.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 39.900
HARD NOVA	L. 29.900
HARRIER ASSAULT	L. 99.000
HEIRS TO THE THRONE	L. 119.000
HOLE IN ONE	L. 69.000
HONEY THE CLOWN	L. 79.000
IMPERIAL PURSUIT	L. 79.000
INCA 2	L. 139.000
INDY CAR	L. 89.000
INDY: FATE OF ATLANTIS - ACTION GAME	L. 79.000
ADVENTURE GAME	L. 109.000

SOFTWARE PC

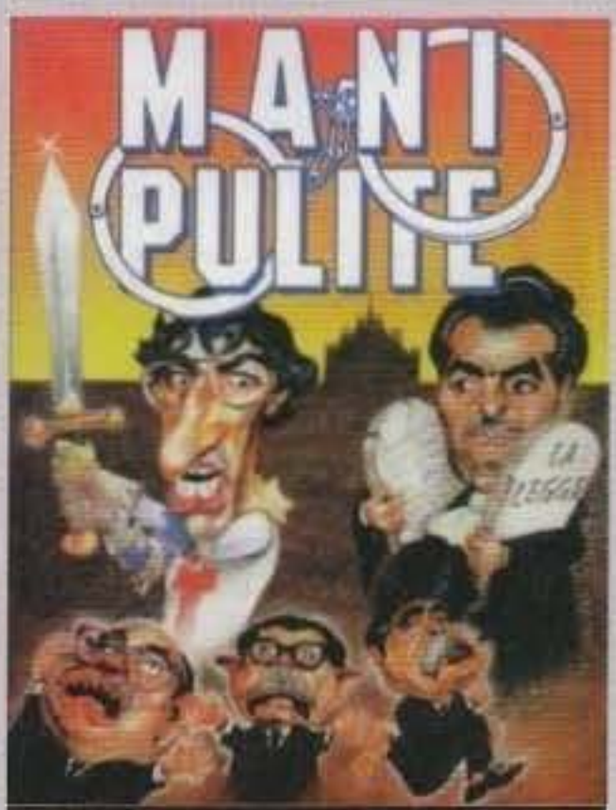
JURASSIC PARK	L. 79.000
KASPAROV'S GAMBIT	L. 139.000
KID PIX	L. 39.900
KING DOMS	L. 119.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000
LA BELLA E LA BESTIA	L. 89.000
LARRY 6	L. 139.000
LEXI CROSS	L. 29.900
LITTLE DEVIL	L. 129.000
MERCENARIES	L. 109.000
MONKEY ISLAND 2	L. 109.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
MOSCOV NIGHT	L. 79.000
NHL HOCKEY	L. 139.000
NIGHT SHIFT	L. 39.900
NIPPON SAFES INF	L. 39.000
PATRIOT	L. 109.000
PGA TOUR GOLF	L. 39.900
PRINCE OF PERSIA 2	L. 119.000
PRIVATEER	L. 139.000
PRIVATEER SPEECH P.	L. 69.000
RED CRYSTAL	L. 118.000
ROGER RABBIT	L. 79.000
RYDER CUP	L. 79.000
SAM & MAX ITALIANO	**L. 119.000**
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SERVE AND VOLLEY	L. 39.900
SEXY TV SHOW	L. 99.000
SHADOW CASTEL	L. 139.000
SHADOW OF THE COMET	L. 129.000
SILVERBALL	L. 89.000
SIM CITY 2000 ITALIANO	**L. 129.000**
SIM LIFE	L. 99.000
SIMON THE SORCERERS	L. 99.000
SISTHEMA	L. 109.000
SPACE HULK	L. 99.000
STREET FIGHTER 2	L. 79.000
STRIKE COMMANDER	L. 139.000
SUPERTETRIS	L. 39.900
SYNDACATE	L. 109.000
SYNDACATE: AMERICAN REVOLUTION	L. 69.000
T2: ARCADE GAME	L. 75.000
TEATRE OF WAR	L. 29.900
TECHNO NINJA	L. 59.000
TEX	L. 39.900
T.F.X. SIMULATOR	L. 115.000
THE CARL LEWIS CHALL.	L. 39.900
THE KEYS TO MARAMON	L. 39.900
TIME QUEST	L. 39.900
TOPOLINO 123	L. 79.000
TOPOLINO ABC	L. 79.000
TORNADO	L. 99.000
TORNADO:DESERT STORM	L. 59.000
TUNDERHAWK	L. 39.900
TV SPORT BOXING	L. 39.900
TV SPORT BASEBALL	L. 39.900
ULTIMA UNDERWORLD	L. 139.000
UNLIMITED ADVENTURES	L. 119.000
VIDEO POKER	L. 79.000
WEEN	L. 89.000
WING COMMAND. ACCAD.	L. 109.000
WINTER OLIMPIC	L. 89.000
WORLD ATLAS	L. 139.000
WORLD TRIS	L. 39.900
X WING MISSION DISK	L. 69.900
X-WING	L. 139.000
XENON 2	L. 39.000
YSERBIUS	L. 129.000

SOFTWARE AMIGA

3D WORLD SOCCER	L. 39.900
3D WORLD TENNIS	L. 39.900
4 CLASSIC GAME	L. 19.000
A-320 AIRBUS	L. 99.000
ALIEN 3	L. 59.000
ALIEN BREED II	L. 79.000
ASSASSIN	L. 39.000
BATTLE ISLE '93	L. 69.000
BATTLE SHIP	L. 19.000
BEYOND ICE PALACE	L. 19.000
BOB'S BAD DAY	L. 59.000
BODY BLOWS GALACTIC	L. 89.000
BONANZA BROSS	L. 29.900



IL GIOCO PIU' DIVERTENTE!
DISPONIBILE PER AMIGA E PC DOS (3 DISCHI)
OFFERTA L. 59.000



IL GIOCO PIU ATTUALE!
DISPONIBILE PER AMIGA E PC DOS (3 DISCHI)
OFFERTA L. 59.000

SOFTWARE AMIGA

BUBB N' STRIX	L. 69.000
BURNING RUBBER	L. 69.000
CANNON FODDER	L. 69.000
CHAMPAING II	L. 89.000
CHUCK ROCK 2	L. 39.900
COLOSSUS CHESS	L. 39.900
COMIC SETTER	L. 39.900
CONTINENTAL CIRCUS	L. 19.000
COOL SPOT	L. 79.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DIGGERS	L. 89.000
DISK MASTER II	L. 39.900
DOG OF WAR	L. 19.000
DOUBLE DRAGON II	L. 19.000
DOUBLE HIT	L. 39.900
DYLAN DOG	L. 29.900
F1 DOMARK	L. 59.000
FAIMAN	L. 69.000
FORMULA 1	L. 29.900
FRONTIER (ELITE 2)	L. 79.000
FRONTIER	L. 79.000
FURY OF THE FURRIES	L. 79.000
G.P. TENNIS MANAGER	L. 39.900
GENESIA	L. 79.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 59.000
GOAL	L. 69.000
GOBLINS 3	L. 89.000
GOLF MICROPROSE	L. 69.000
GRAND PRIX	L. 79.000
HIRED GUNS	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 59.000
KEEF THE THIEF	L. 29.900
LETHAL WEAPON	L. 39.900
LION HEART	L. 59.000
LORENZO IL MAGNIFICO	L. 29.900
LOTUS TRILOGY	L. 59.000
MEAN DRENAS	L. 59.000
MORTAL KOMBAT	L. 69.000
NIGHT BREED	L. 19.000
NIPPON SAVES	L. 39.000
OVERKILL	L. 49.000
PASSIGN SHOT	L. 19.000
PRO TENNIS TOUR	L. 19.000
PROJECT X	L. 29.900
RETE 2	L. 59.000
ROBOCOD J. POND 2	L. 79.000
SEEK&DESTROY	L. 59.000
SENSIBLE SOCCER	L. 69.000
SIM LIFE	L. 89.000
SIMON THE SORCERER	L. 99.000
SKID MARKS	L. 69.000
SPACCE HARRIER II	L. 19.000
SPACE HULK	L. 69.000
SPORT COLLECTION	L. 49.000
STAR FLIGHT 2	L. 39.900
STAR TREK 25TH ANNIV.	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 59.000
STRIKER CALCIO	L. 39.000
SYNDACATE	L. 89.000
TECNO NINJA	L. 59.000
THE BARD'S TALE	L. 39.900
THE CHAOS ENGINE	L. 69.000
TORNADO	L. 89.000
TUBE WARRIORS	L. 69.000
URIDIUM 2	L. 69.000
WEEN	L. 79.000
WINTER OLYMPICS	L. 89.000
WOLF VIEW	L. 39.000
WOODY'S WORLD	L. 69.000
WORLD OF LEGEND	L. 69.000
XENON	L. 19.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. PREZZI IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

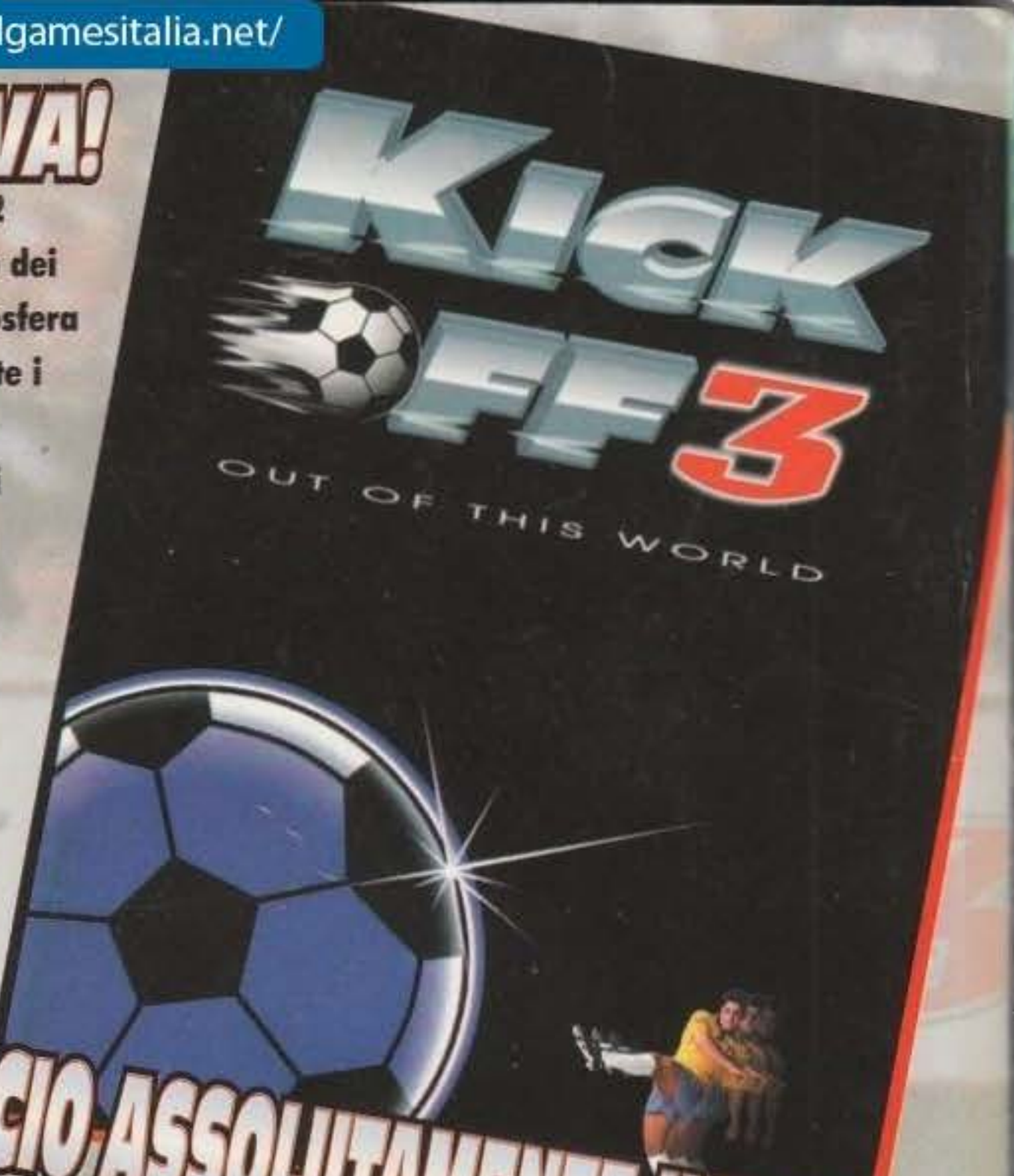
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AZIONE ESPLOSIVA!

L'azione ai massimi livelli. In corsa le 32 nazionali finaliste per il più ambito dei trofei: la Coppa del Mondo. L'atmosfera è elettrica e i giocatori, naturalmente i migliori, fanno a gara per offrire prestazioni senza eguali... i liberi italiani insidiosi a metà campo, i 'tulipani' olandesi alle prese con vere e proprie acrobazie con il pallone, i fantasiosi brasiliani in attacco...



Velocità... Controllo istintivo della palla... Movimento fluido... Giocabilità superba... in una parola:

KICK OFF 3 - UN GIOCO DI CALCIO ASSOLUTAMENTE INEDITO!

SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE

AMIGA 500/1200
PC & COMPATIBILI

imagineer ANCO

Più di 2000 frames di animazione per un'azione ancora più incalzante. Scrolling multi-direzionale.

Altissima qualità degli effetti sonori per catturare tutto l'entusiasmo del campo fra le pareti di casa.

Giocabilità immediata con svariate opzioni di controllo, per accontentare tanto il giocatore inesperto quanto il più smaliziato.

In campo 9 tipi di giocatori (tra gli altri: il playmaker, il libero e l'ala) per fornire a ciascuna delle 32 formazioni uno stile di gioco assolutamente unico.

A disposizione 30 diversi schemi di gioco per vivere tutte le situazioni di gioco all' insegna del realismo.

Possibilità di modificare le tattiche grazie al suggerimento impartito da una voce fuori-campo.

Replay delle azioni di gioco, la cronaca di tutti i fatti dell 'universo calcistico in tempo reale.

Colpi di testa, rovesciate, colpi di mano, deviazioni e il letale AFTER TOUCH per 'spremere' al massimo l'azione!

Sezione di allenamento individuale e di squadra per mettere alla prova le proprie capacità prima dei grandi incontri.

** Le caratteristiche di gioco sono suscettibili di variazioni da formato a formato.*

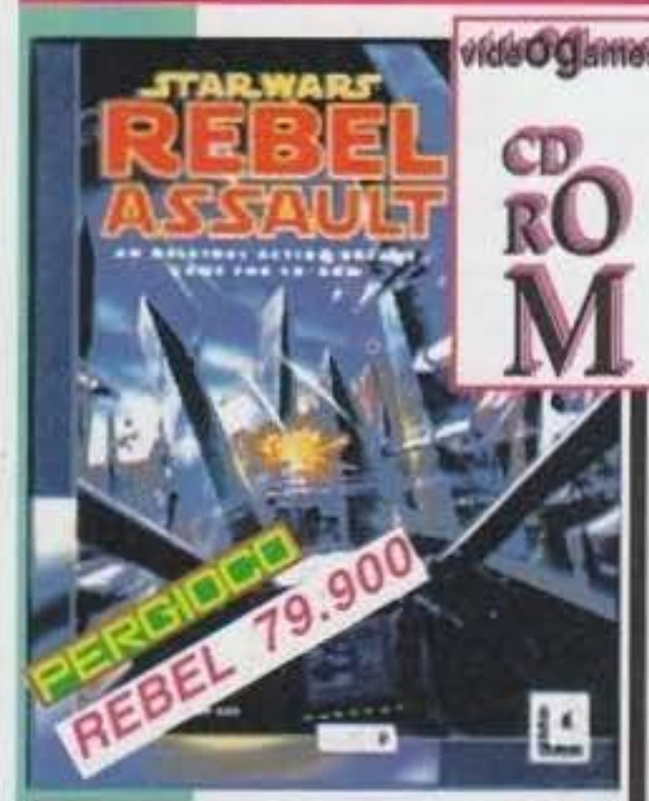
Distribuito da Leader Distribuzione Spa. Via Adua, 22 . 21045 Gazzada S. (VA) Tel: 0332 - 874111 Fax: 0332 870890

licate da Imagineer (UK) Ltd. Versioni Amiga & PC p

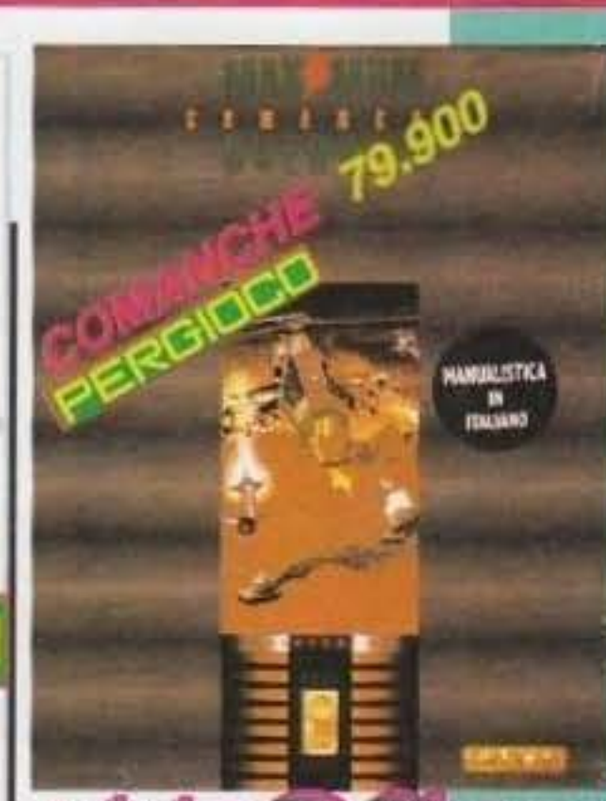
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

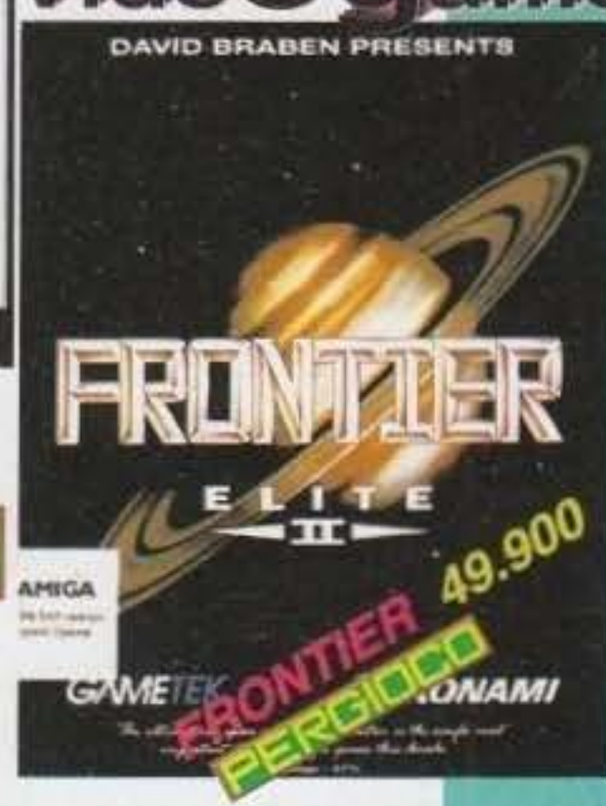
http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO



2 punti vendita a MILANO





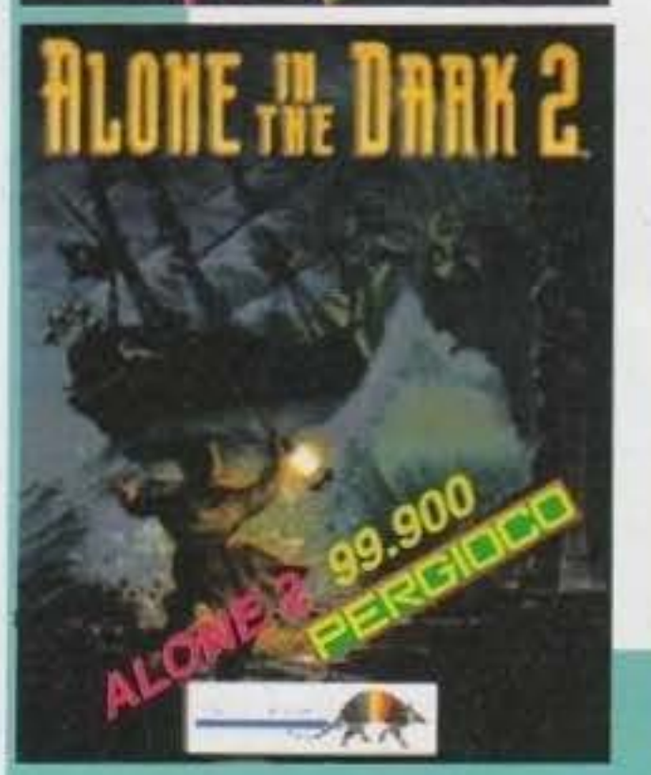
punto vendita a ROMA PERGIOCO

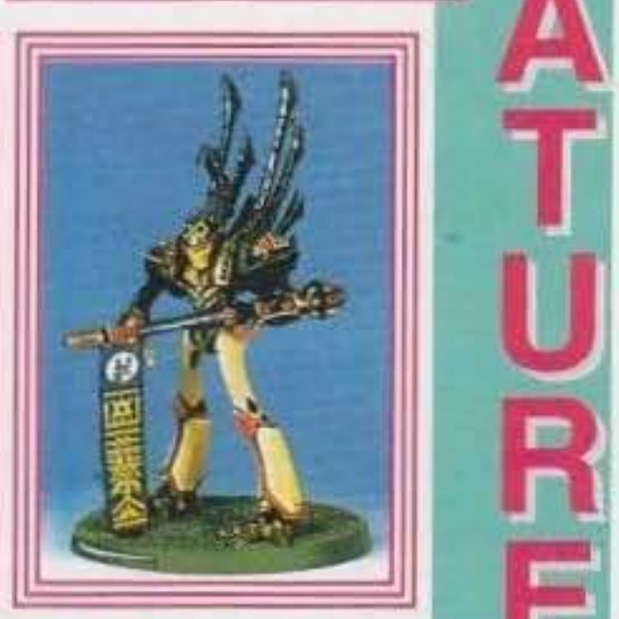
via Degli Scipioni 109 / 111
Metro Ottaviano

PERGIOCO vendita telefonica consegne in tutta Italia

tel. 02 / 29.52.42.56

giochi di ruolo giochi GAMES WORKSHOP





MINIATURE

CITADEL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/